JUBILÄUMS-AUSGABE: 21 JAHRE PC GAMES



DIABLO 3
REAPER OF SOULS
Neuer Akt, neue Klasse, neues Loot-System: Wir haben das Add-on ausprobiert! S. 32

DRAGON AGE: INQUISITION
Live-Eindrücke vom neuen Bioware-Rollenspiel: Frostbite-3-Grafik und viel mehr Freiheiten S. 26

HEARTHSTONE
HEROES OF WARCRAFT
Blizzards Kartenspiel legt die Redaktion lahm: Warum sind alle verrückt nach Hearthstone? S. 36

TITANFALL
AUSFÜHRLICH GESPIELT Der Sensations-Shooter der Call of Duty-Erfinder: Irres Tempo, turmhohe Mechs, spektakuläre Sci-Fi-Welt, jede Menge cooler Ideen, Mehrspieler-Modus mit Story-Kampagne! Ab S. 20

ELECTRONIC ARTS IM CHECK
Fortsetzungs-Wahn, Online-Ärger, Studio-Schließungen: Wie berechtigt ist die Kritik an EA wirklich? S. 98

STAR CITIZEN
Immer mehr Geld, immer größeres Spiel: Übernimmt sich Chris Roberts? S. 40

TOTAL WAR: ROME 2
Auf 8 Seiten getestet: Die neue Strategie-Referenz? Mit vielen Tuning-Tipps! S. 52

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLLVERSION!

AUSGABE 254
10/13 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80





ARMA III

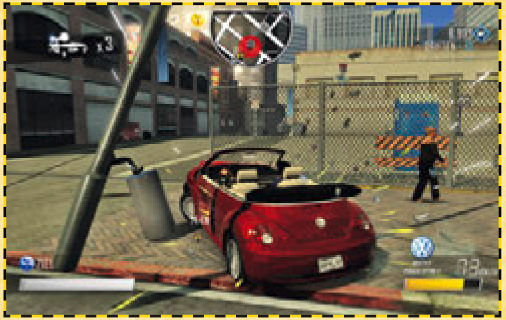




… und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD





VOLLVERSION: DRIVER – SAN FRANCISCO

Driver: San Francisco ist der jüngste Ableger der *Driver*-Reihe, die sich weltweit über 14 Millionen Mal verkauft hat. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Detective John Tanner und wird in eine unerbittliche Jagd in den Straßen der weltberühmten Stadt verwickelt. Dank eines ausgeklügelten Features wird es nun möglich, nahtlos zwischen Hunderten lizenzierter Wagen hin und her zu wechseln. Der Spieler bleibt so immer mitten in der Action. Ein grandioses Fahrerlebnis!

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP (SP 3)/Vista (SP2)/7 (SP 1), 3 GHz CPU, 1 GB RAM (Win XP)/2 GB (Vista & 7), Grafikkarte mit 256 MB RAM und Shader 4.0, DirectX-9.0c, 11 GB Festplattenspeicherplatz

Empfohlen: CPU Intel Core2 Quad Q9450/AMD Phenom II X4 940, 2 GB RAM (WinXP) bzw. 3 GB (Vista/7), Grafikkarte mit 1 GB und Shader 4.0

INTERNETAKTIVIERUNG

Achtung: Zum Spielen ist ein kostenloser Account bei Ubisofts Spieleplattform Uplay notwendig.

WINDOWS-8-BENUTZER

Spieler mit einem Windows-8-PC führen das Setup-Programm bitte manuell (nicht über das DVD-Menü) aus und wählen vorher für die Setup-Datei den Windows-7-Kompatibiliätsmodus aus. Details dazu findet ihr in der Readme im DVD-Menü.



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Topaktuelle Vollversion (Erscheinungstermin: 29. September 2011)
- Riesige, offene Spielwelt
- Storymodus mit 16 spannenden Missionen
- Viele Nebenaufgaben
- Innovatives Shift-Feature ermöglicht das Wechseln zwischen Fahrzeugen
- Fortsetzung der Story von *Driv3r*
- Hunderte lizenzierte Fahrzeuge
- Erstklassiges Fahrverhalten
- Spielspaßwertung in PC Games 11/2011: 86 %

Seriennummer auf Codekarte zwischen Seite 66/67

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
Driver: San Francisco

VIDEOS (MAGAZIN)
Meisterwerke: Lemmings
Rossis Welt, Folge 60

TOOLS
7-zip (v.9.20)
Adobe Reader (v.10.0.1)
VLC Media Player (v.2.0.6)



INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

TOPTHEMA (TEST)
Total War: Rome 2
Total War: Rome 2 – Multiplayer

VIDEOS (TEST)
Space Hulk

VIDEOS (VORSCHAU)
Arma 3
Assassin's Creed 4: Black Flag
Batman: Arkham Origins
Battlefield 4
Dragon Age: Inquisition
Dying Light
Hearthstone
Titanfall

VIDEOS (MAGAZIN)
Tom Clancy's The Division
Vollversion: Driver – San Francisco

VIDEOS (TRAILER)
Diablo 3: Reaper of Souls
Diablo 3: Reaper of Souls – Intro
Lords of the Fallen
The Witcher 3: Wilde Jagd
Thief
Watch Dogs

TOOLS
7-zip (v.9.20)
Adobe Reader (v.10.0.1)
VLC Media Player (v.2.0.6)




Eure persönliche Seriennummer für die Vollversion von *Driver: San Francisco* erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der Codekarte (Seite 66/67) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Tempo, Tempo!

MONTAG | 26. August 2013

Nach der Gamescom ist das Team wieder zurück in der Redaktion. Und das Spiel, das uns in Köln am meisten beeindruckt hat, heißt *Titanfall*. Schon auf der E3 im Juni waren wir fasziniert vom Highspeed-Shooter der *Call of Duty*-Erfinder – doch nun konnten wir das Spiel live ausprobieren. Was *Titanfall* so besonders macht, steht in der Titelstory ab Seite 20.

SAMSTAG | 7. September 2013

Wing Commander-Erfinder Chris Roberts wird seit Monaten regelrecht mit Geld für *Star Citizen* zugeschüttet. 18 Millionen Dollar sind es seit heute, Tendenz steigend. Doch Roberts hat dadurch ein Luxus-Problem im wahrsten Sinne des Wortes: Was tun mit all der Kohle? Denn *Star Citizen* ist ja schon groß, erscheint ohnehin erst irgendwann 2015 – und wird immer größer. Gleiches gilt für die Erwartungshaltung seiner ungeduldigen Fans. Stefan Weiß unternimmt ab Seite 40 eine Bestandsaufnahme.

MITTWOCH | 11. September 2013

Selten trafen in einer Test-Rubrik so viele Gegensätze aufeinander: Da gibt es einerseits harmlosen Jump&Run-Spaß à la *Rayman Legends* oder *Castle of Illusion* – und am anderen Ende der Skala bieten *Outlast*, *Amnesia*, *Brothers: A Tale of two Sons* oder *Gone Home* anspruchsvolle Unterhaltung für Erwachsene. Insbesondere *Outlast* war tagelang Redaktionsküchen-Gesprächsthema Nummer 1: Nicht wenige Spieler bekannten freimütig, dass sie den Schocker maximal 15 bis 20 Minuten am Stück „aushalten". Auf unserer Website gibt es dazu passend ein witziges Video, für das wir arglose Verlagsmitarbeiter beim Probespielen beobachtet haben. Einfach im pcgames.de-Suchfeld „Outlast" eingeben und mitgruseln/-lachen.

DONNERSTAG | 12. September 2013

21 Jahre PC Games – so ein Jubiläum muss gefeiert werden. Wer die Wartezeit auf die PC-Version von *GTA 5* verkürzen möchte, dem empfehlen wir die aktuelle Top-Vollversion *Driver: San Francisco* – ein Spiel, das sich nicht nur Redakteure, sondern auch viele Leser gewünscht hatten. Pünktlich zum Geburtstag geht auch das seit Langem versprochene Heft-App-Kombi-Abo an den Start (mehr dazu auf Seite 128), in wenigen Wochen auch für Android.

Danke an alle Leser und Abonnenten fürs langjährige Vertrauen und viel Spaß mit dem neuen Heft!
Das gesamte Team von PC Games

NEU AM KIOSK



PC Games Sonderheft Anno 1701
Anno 1701 gilt nach wie vor als eines der schönsten Aufbaustrategiespiele überhaupt. Für das neue PC-Games-Sonderheft haben wir ein dickes Paket aus Grundlagentipps, Szenarien-Komplettlösung und *Anno*-Reports geschnürt und außerdem die Vollversion auf die DVD gepackt. Dem Magazin liegt weiterhin ein prächtiges XXL-Wendeposter bei, plus ein exklusiver Code, mit dem ihr 513-Gratis-Rubine in *Anno Online* freischalten könnt. Das Magazin bekommt ihr ab sofort beim Zeitschriftenhändler und natürlich im PC-Games-Onlineshop (shop.pcgames.de).



Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de





» JETZT VORBESTELLEN







529,-

Blu-ray Disc

Inklusive 4k-HDMI-Kabel, Call of Duty Ghost (Full Game Download), Xbox One Controller, Xbox One Chat Headset, 14tägige Goldmitgliedschaft für Xbox Live. Art. Nr.: 175 2852
Der Betrag in Höhe von 529,- € fällt für Vorbestellungen im Saturn Online Shop an. Bei Vorbestellungen im Markt erfahren Sie die Höhe der zu leistenden Anzahlung im Markt. Die Verrechnung der geleisteten Anzahlung erfolgt bei im Markt bestellten Waren gegen Vorlage des Kaufbelegs bei Warenabholung. Die Abgabe der Xbox One erfolgt zum aktuell gültigen Tagespreis. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: November 2013.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

Angebote gültig ab 26.09.2013. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

ÜBER 151x IN DEUTSCHLAND

Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter www.saturn.de/saturnvorort oder unter 0841-634-2000

Besuchen Sie uns auch auf:





INHALT 10/13

AKTUELLES

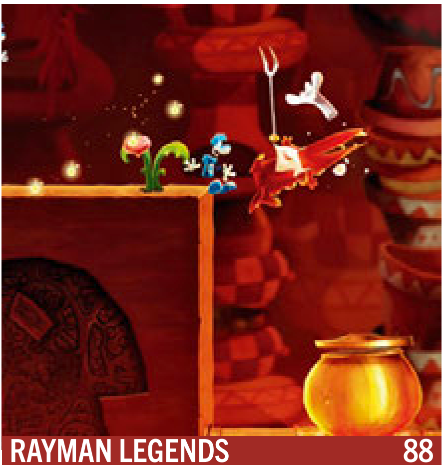
HARDWARE

MAGAZIN

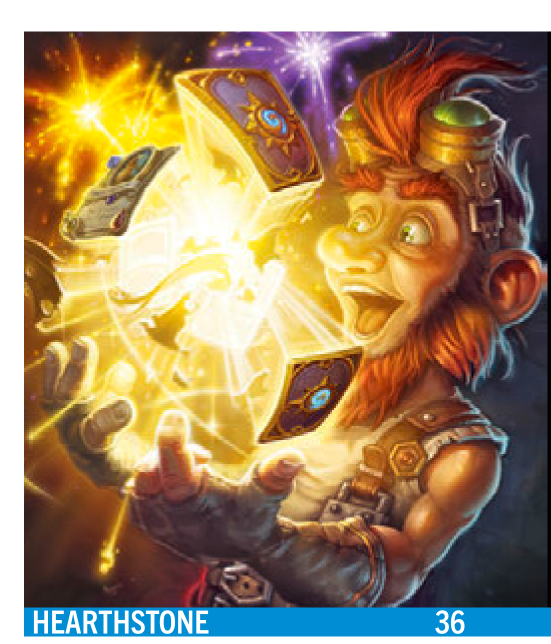
SERVICE



DRAGON AGE: INQUISITION 32



RAYMAN LEGENDS 88



HEARTHSTONE 36



Riesige Schlachten sind das Markenzeichen der *Total War*-Reihe. In *Rome 2* sehen sie imposant aus, doch das Spiel hat auch mit Schwierigkeiten zu kämpfen.

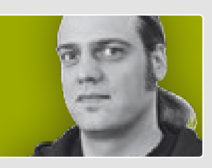
TOTAL WAR: ROME 2 62

TEST

VORSCHAU

VORTEST

SPIELE IN DIESER AUSGABE


Torsten Lukassen

„Steam legalisiert die gängige Praxis und läutet damit einen Paradigmenwechsel ein."

In Zukunft werden Spieler also ihren Account mit anderen Personen teilen können, eine limitierte Beta-Phase soll noch im September starten. Zunächst sorgte diese Meldung für einiges an Aufregung, insbesondere da auch Microsoft mit einem ähnlichen System für die Xbox One geliebäugelt hatte. Aber wird der neue Umgang mit den Steamkonten und -bibliotheken überhaupt etwas ändern? Account-Sharing war zwar bisher durch Steam untersagt, hatte aber trotzdem unter Spielern weite Verbreitung gefunden. Unter guten Freunden und erst recht in Wohngemeinschaften und Familien war es sowieso Standard, die Geräte der Mitbewohner zu autorisieren. Warum auch nicht? Was sich also zunächst revolutionär anhört, legalisiert im Prinzip nur bereits bestehende Verhältnisse. Trotzdem: Die Ankündigung läutet einen längst überfälligen Paradigmenwechsel im Umgang der Distributoren mit digitalen Medien ein.

STEAM

Family Sharing angekündigt

Was bei der Ankündigung der Xbox One für Furore unter den Konsolenbesitzern sorgte, ist für PC-Spieler seit Jahren gang und gäbe: die Verknüpfung von gekauften Spielen mit dem persönlichen Account. Nun wird Steam-Betreiber Valve seine Richtlinien ein wenig lockern und lässt seine Kunden demnächst die eigene Spielebibliothek mit bis zu zehn Geräten anderer Nutzer teilen. Die neue Funktion heißt Steam Family Sharing, einen Startdatum für die Dienstleistung hat Valve vorerst nicht genannt.

Es wird jedoch nicht möglich sein, einzelne Titel zu teilen. Die Auserwählten haben stattdessen Zugang zur kompletten Bibliothek des Verleihers samt den DLCs – jedoch nur so lange, bis ein anderer Nutzer die Spielesammlung verwendet. Die Erfolge und die Speicherstände werden auf dem Konto des Leihers abgelegt. Online-Titel mit einer eigenen Account-Bindung oder einem Abo-Modell sowie regional beschränkte Spiele wie indizierte Games sind vom Family Sharing ausgeschlossen. Als Verleiher kann man natürlich jederzeit auf die eigene Sammlung zugreifen, dann wird aber der Family-Sharing-Nutzer gebeten, das Spiel, das er gerade spielt, zu kaufen, oder es wird automatisch beendet.



Bei der Auswahl der Family-Sharing-Gruppe sollte man übrigens vorsichtig sein. Wird ein Spieler zum Beispiel des Cheatens in einem Online-Spiel überführt, wird die Family-Sharing-Funktion des Verleihers ausgeschaltet. ❏

Info: www.steampowered.com

HORN DES MONATS*
TORSTEN LUKASSEN



Im *Castle of Illusions*-Test (S. 84) in dieser Ausgabe sprach unser fleißiger Volontär Torsten Lukassen von den „roten Hoden von Micky Maus". Damit ihm auch in Zukunft ähnlich amüsante Vertipper passieren, haben wir ihm das Horn des Monats überreicht – und währenddessen hinter seinem Rücken die S- und D-Taste auf seiner Tastatur vertauscht. Hihi.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

STARCRAFT: UNIVERSE

Kickstarter-Ziel knapp erreicht

Das kleine Entwicklerstudio Upheaval Arts hat die 80.000 Dollar für sein Online-Rollenspielprojekt im *Starcraft*-Universum im letzten Moment erfolgreich über kickstarter.com eingesammelt. Mit dem Geld wollen die Entwickler den ersten Akt des Spiels fertigstellen und dann zügig in die Beta-Phase starten. Die Handlung findet in einem alternativen *Starcraft*-Universum statt, in der die Protoss am Ende von *Starcraft 2: Wings of Liberty* besiegt wurden. Das MMORPG wird über Blizzards Battle.net spielbar sein und benötigt keine gekaufte Version von *Starcraft 2*. ❏

Info: www.upheavalarts.com/starcraftuniverse



Bis zu acht Charaktere kann man auf einem Account speichern.

In den Kämpfen wird man auch Fahrzeuge steuern.

CHILD OF LIGHT / VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Künstlerisch wertvoll



Child of Light ist ein hübsches 2D-Rollenspiel-Märchen mit einem Kampfsystem, das stark an Spiele wie *Final Fantasy 6* angelehnt ist.

Auf den Ubisoft Digital Days stellte der französische Publisher zwei vielversprechende Projekte vor, die beide auf der UbiArt Framework Engine basieren, die auch in *Rayman Legends* werkelt. Beide Spiele sollen im nächsten Jahr als Downloadtitel erscheinen.

Child of Light: Ein fein gezeichnetes Fantasy-Rollenspiel, das komplett aus der Seitenansicht gespielt wird. Darin steuert man das Mädchen Aurora, das gemeinsam mit der Elfe Igniculus durch prächtige 2D-Levels schwebt, kleine Puzzles löst und Kämpfe austrägt. Die Auseinandersetzungen laufen komplett rundenbasiert ab und orientieren sich merklich an den *Final Fantasy*-Spielen der 90er-Jahre.

Valiant Hearts – The Great War: Ein emotionales Puzzle-Spiel vor dem Hintergrund des Ersten Weltkrieges. In eigenwilliger 2D-Comic-Grafik erzählt das zehn bis zwölf Stunden lange Spiel die bewegenden Geschichten von fünf verschiedenen Charakteren, die gemeinsam mit einem treuen Hund die Wirrungen des Krieges durchleben. Das Gameplay erinnert an *Limbo*. ❑

Info: www.ubi.com

TOM CLANCY'S ENDWAR ONLINE

Echtzeit-Krieg im Browser

Nach *Panzer General Online* hat Ubisoft ein weiteres Free2Play-Browserspiel angekündigt. *Endwar Online* ist ein einsteigerfreundliches Echtzeitstrategiespiel, das fast nichts mehr mit seinem konsoligen Vorgänger gemein hat. Es ist im Jahr 2030 angesiedelt und zeichnet ein düsteres Weltkriegsszenario zwischen drei Supermächten. Zunächst entscheidet man sich für eine Fraktion (Europa, USA oder Russland) und kümmert sich dann um die Pflege einer Hauptbasis. Hier darf man neue Einheiten erforschen und sie mit zig Upgrades ausrüsten. Ungewöhnlich: In den Missionen (die Kampagne umfasst 500 kurze Einsätze!) steuert man seine Einheiten nicht frei über die Map, sondern setzt sie nur auf verschiedene, festgelegte Bahnen – die Truppen marschieren dann automatisch vorwärts, ähnlich wie in Moba- oder Tower-Defense-Spielen. Die 3D-Grafik wirkt zwar veraltet, doch dafür läuft *Endwar Online* vollständig im Browser und benötigt keine Installation. ❑

Info: www.ubi.com



Einheiten setzt man auf festgelegte Bahnen, die sie dann selbstständig entlanglaufen. Dadurch spielt sich *Endwar Online* sehr unkompliziert.

PC-GAMES-LESERCHARTS

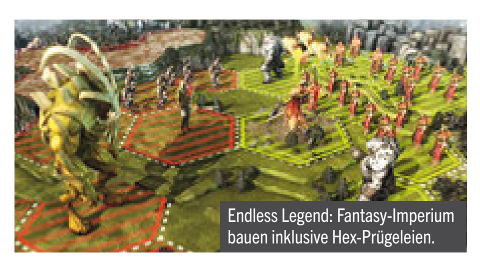
Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de könnt ihr jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/12	Wertung: 91
3	Diablo 3	Blizzard Entertainment	Test in 06/12	Wertung: 91
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
5	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
6	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: -
7	Tomb Raider	Square Enix	Test in 04/13	Wertung: 86
8	Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	Test in 09/13	Wertung: 85
9	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88
10	Saints Row 4	Koch Media	Test in 09/13	Wertung: 78

AMPLITUDE STUDIOS

Es wird endlos

Es gibt Neuigkeiten vom Entwickler Amplitude Studios, bekannt für sein Sci-Fi-Strategiespiel *Endless Space*. Derzeit werkeln die Pariser an verschiedenen Titeln, darunter *Dungeon of the Endless*. Das Spiel ist ebenfalls in der Science-Fiction angesiedelt: Das Raumschiff des Spielers wird angegriffen und legt eine Bruchlandung auf einem unbekannten Planeten hin. Was nun folgt, weckt Erinnerungen an alte Dungeon-Crawler-Spiele: Screen für Screen erforschen wir den unbekannten Planeten und kämpfen mit allerlei abgefahrenem Getier, um unser Überleben zu sichern. Das Bemerkenswerte an dem Spiel sind die atmosphärische Soundkulisse und besonders die Grafik im VGA-Retro-Look, die einfach nur wahnsinnig liebevoll gemacht ist. An Humor fehlt es dem Titel auch nicht, die Animationen der Figuren sind cartoonhaft und gut in Szene gesetzt. Wir sind gespannt, wie sich *Dungeons of the Endless* entwickeln wird.

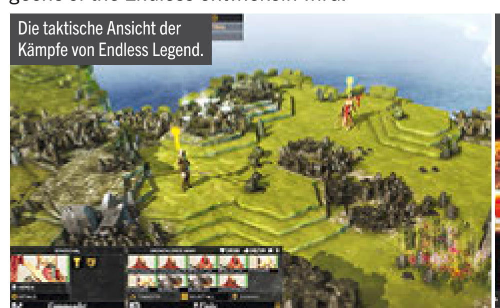


Endless Legend: Fantasy-Imperium bauen inklusive Hex-Prügeleien.

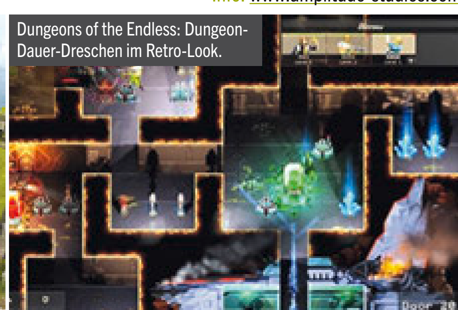
Ein weiterer Titel aus dem Hause Amplitude ist *Endless Legend*, ebenfalls ein Strategiespiel. Spieler bauen Nahrung an, errichten Industrien und führen Krieg – sowohl gegen menschliche Gegenspieler wie auch den Computer.

Das Kampfsystem basiert ganz klassisch auf Hex-Feldern und bietet unterschiedliches Terrain und verschiedene Höhenstufen, was für den Spieler letztlich diverse taktische Vor- und Nachteile birgt. *Endless Legend* verfügt zudem über eine große Zahl an unterschiedlichen Einheiten – von Riesenmonstern über Fußtruppen bis hin zu Zauberern ist alles dabei. ❑

Info: www.amplitude-studios.com



Die taktische Ansicht der Kämpfe von Endless Legend.



Dungeons of the Endless: Dungeon-Dauer-Dreschen im Retro-Look.

FIFA 14

PC-Demo angespielt

Leider erreichte uns – wie auch bei Konamis *PES 2014* – keine *FIFA*-Testversion mehr vor Redaktionsschluss. Dafür warfen wir Origin an und beschäftigten uns ausgiebig mit der Demo der PC-Version. Ersteindruck: gut, aber nicht so gut wie erhofft. Dass PC-Spieler in diesem Jahr noch nicht in den Genuss der Next-Gen-Version von *FIFA* inklusive nagelneuer Ignite-Engine kommen, stand ja bereits im Vorfeld fest. Dass sich die PC-Version spielerisch allerdings auch von der zeitgleich veröffentlichten Xbox-360-Demo unterscheidet, machte uns schon stutzig. Das PC-*FIFA* wirkte auf den ersten Blick viel schneller, hektischer und dadurch arcadelastig als das Konsolen-Pendant. Vor allem das „Precision Movement"-Feature, das für eine realistischere, physikalisch korrekte Bewegung der Spieler sorgen soll, wirkt bei der 360-Variante irgendwie ausgereifter und spürbarer. Während dort Richtungswechsel und Dribbling im Vollsprint deutlich schwieriger sind, wirken die *FIFA*-Kicker wie an der Schnur gezogen – seltsam. Auch die Defensivlaufwege unterschieden sich von PC zu Xbox 360, zumindest soweit sich das nach einer Handvoll Matches herauslesen ließ. Die weiteren Änderungen, etwa die verbesserte Ballphysik, die aggressiveren Verteidiger, die neuen Schussanimationen oder die vereinfachte Ballabschirmung, funktionierten hingegen auch auf dem PC tadellos. Was eine endgültige Einschätzung des Gameplays und auch die Neuerungen am Scouting-System in der Karriere angeht, bleibt uns jedoch nichts anderes übrig, als auf die fertige Version zu warten. Den dazu fälligen Test lest ihr dann in der nächsten Ausgabe und direkt zum Release auf www.pcgames.de. ❑

Info: www.easports.com/fifa/fifa14/pc



▲ Die Defensive agiert gut, ein geordneter Spielaufbau ist wichtiger als in *FIFA 13* – wenn dann Tore fallen, ist's umso schöner.

◀ Auch wenn er sich in diesem Jahr Ribéry geschlagen geben musste: Lio Messi ist nach wie vor Coverstar – und weltbester Kicker.

Sascha meint: Ich bin ein bisschen enttäuscht, wenn ich ehrlich bin. Die Neuerungen, die sich die Entwickler ausgedacht haben, funktionieren nämlich auf der Xbox 360 wirklich gut und bringen das Spiel weiter, wenn auch nicht eklatant. Auf dem PC hingegen hatte ich das Gefühl, ein anderes, älteres Spiel zu spielen, und ich weiß nicht so recht, woran das liegen könnte. Hoffen wir das Beste für die Testversion.

HOMEWORLD: SHIPBREAKERS

Ableger kanonisiert

Nach der THQ-Pleite im Januar dieses Jahres sicherte sich Gearbox die Rechte an der Sci-Fi-Strategiereihe *Homeworld*. Die *Borderlands 2*-Macher arbeiten aktuell an HD-Remakes der ersten beiden Teile. Zeitgleich werkeln aber Ex-Relic-Mitarbeiter, die bereits für die beiden ersten Teile der Serie verantwortlich zeichnen, an einem Free2Play-Ableger im selben Universum namens *Hardware: Shipbreakers*. Wie nun bekannt wurde, wird *Shipbreakers* von Gearbox mitfinanziert und soll ein offizieller Teil der Reihe werden. Deshalb wird das Spiel auch *Homeworld: Shipbreakers* heißen und laut Gearbox-Chef Randy Pitchford kein Free2Play-Titel werden, da das neue Finanzierungsmodell dies unnötig mache. Ein Erscheinungsdatum für den Echtzeitstrategie-Titel ist noch nicht bekannt. ❑

Info: www.blackbirdinteractive.com



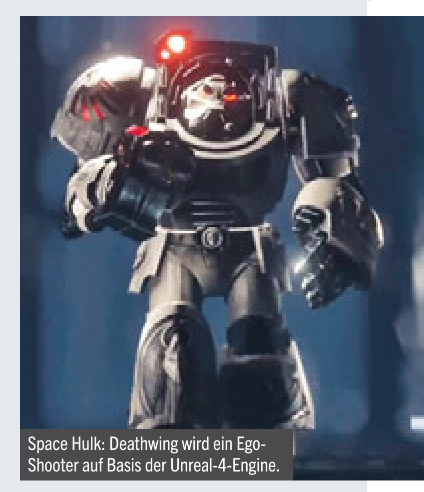
In Homeworld: Shipbreakers wird es um planetare Kämpfe und Raumschiffwracks gehen.

SPACE HULK: DEATHWING

Sci-Fi-Shooter angekündigt

Die Entwickler Stream On Studio und Cyanide Studios arbeiten derzeit gemeinschaftlich an einem Ego-Shooter im *Warhammer 40k*-Universum. Setting des Spiels wird, wie beim kürzlich erschienenen Strategiespiel, ein Space Hulk sein – herrenlos im All treibende Schiffswracks, in welchen sich Cyaniden eingenistet haben. Diese alienartigen Kreaturen sind stets mies gelaunt, sehr stark und vor allem schnell. Ziel der Entwickler ist es, einen spannenden Shooter zu erschaffen, der viel klaustrophobische Atmosphäre transportiert. Um sich der Horden übermächtiger Gegner auch angemessen erwehren zu können, dürfen Spieler verschiedene Gegenstände und Fähigkeiten einsetzen. Die Space Marines werden zusätzlich über psionische Gaben verfügen. Mehr als ein Teaser war den Entwicklern bisher jedoch nicht zu entlocken. Unsere vorsichtige Prognose: hört sich alles gut an. ❑

Info: www.spacehulk-deathwing.com



Space Hulk: Deathwing wird ein Ego-Shooter auf Basis der Unreal-4-Engine.

KURZMELDUNGEN

ASSASSIN'S CREED: LIBERATION HD
Ubisoft hat eine Neuauflage des PS-Vita-Spiels *Assassin's Creed: Liberation* angekündigt. Die HD-Neuauflage erscheint 2014 als Download-Titel und verfügt neben stark verbesserter Grafik über neue Aufträge. Außerdem wurden viele Stolpersteine in den alten Missionen ausgebessert.

EX-BLUEBYTLER AM WERK
Die Rundenstrategie-Spielreihe *Battle Isle* gehört zu den absoluten Genreklassikern. Nun haben Ex-Bluebyte-Mitarbeiter eine Neuauflage für iOS angekündigt und sammeln auf kickstarter.com für das Projekt. Falls sie sich mehr als 135.000 Dollar sichern können, soll auch eine PC-Version von *Battle Isle: Threshold Run* entstehen. Das Spiel wird auf die typischen Hex-Felder der Serie verzichten und stattdessen auf ein freies Bewegungssystem setzen. Auch das Szenario ist anders: Statt gegen den Militärcomputer Titannet Schlachten zu schlagen, geht es um die Bekämpfung von Aliens auf der Erde.

AB IN DEN UNTERGRUND
Mit *U55: End of the Line* will das Berliner Studio Effective Evolutions ein Gruselspiel im Geiste von H.P. Lovecraft erschaffen. Schauplatz sollen die U-Bahn-Tunnel der Hauptstadt werden. Für das ambitionierte Projekt wollen die Entwickler 115.000 Dollar auf kickstarter.com sammeln.

BEZAUBERNDE SHANTAE
Die *Ducktales: Remastered*-Macher von Wayforward arbeiten bereits an einem neuen Jump&Run-Spiel namens *Shantae: Half-Genie Hero*. Jedoch muss das Kickstarter-Ziel von 400.000 Dollar bis zum 4. Oktober noch erreicht werden, damit Shantae ihre Bauchtänze vollführen darf.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Doppelseite.

Paris ist eine Reise wert!

Nach ewig langer Zeit haben wir Redakteur Felix Schütz mal wieder aus dem finsteren Test-Keller gelassen, damit er wieder etwas Farbe auf die Wangen bekommt. Verwöhnt mit reichlich Sonne durfte er beim diesjährigen Ubisoft Digital Day in Frankreichs Hauptstadt Paris mit dabei sein. Von den dort 15 gezeigten Spielen schaffte Felix es, 6 davon anzuspielen. Das muss nächstes Jahr besser werden, Herr Schütz!



Bonjour, je m'appelle Félix.

Erste-Hilfe-Kurs auf französische Art!



Einen Event der etwas anderen Art erlebte Wolfgang Fischer, als er an der Bad-Taste-Wedding-Feier von PC-Games-MMORE-Kollegen Dirk Gooding teilnahm. Verstörend!

So viele Spiele & Menschen!

Rekordverdächtige Zahlen bot im August die Spielemesse Gamescom in Köln: 635 Aussteller auf 140.000 Quadratmetern und mehr als 340.000 Besucher. Die Redaktion war mittendrin im Gewühl. Im Rahmen der Messe überreichten wir auch wieder unsere begehrten Redaktions-Awards und zudem den BÄM! 2013. Petra Fröhlich überraschte DICE-Chef Patrick Bach mit der Trophäe für die Kategorie "Most Wanted PC". Battlefield 4 hatte sich hier gegen starke Konkurrenz durchgesetzt.



Und es hat BÄM! gemacht!



Los Peter, so geht Schnick, Schnack, Schnuck ...

Wartezeitüberbrückung

Peter schaute sich auf der Gamescom unter anderem Stronghold Crusader 2 an. Dabei traf er auch auf Simon Bradbury, den Chefentwickler bei den Firefly Studios. Nach getaner Arbeit spielten die beiden erst mal eine Runde beliebte Kinderspiele.

Gelacht wurde auch beim diesjährigen Lesertreff. Seitdem muss Peter jeden Morgen erst mal Kistenweise Fanpost beantworten. Leute, der Mann muss doch Spiele testen und um die Welt reisen!



Und alle mal bitte "cheese", ihr kommt ins Heft!

Spiele und Termine

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine, auf die ihr euch in den kommenden Monaten freuen dürft (Änderungen vorbehalten).

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Nicht bekannt	1. Quartal 2014
Seite 77	Amnesia: A Machine for Pigs	Adventure	Frictional Games	10. September 2013
Seite 52	Arma 3	Militärsimulation	Morphicon	12. September 2013
	Assassin's Creed: Liberation HD	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2014
	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft	November 2013
	Baldur's Gate 2: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	15. November 2013
	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Adventure	Revolution	2013
	Batman: Arkham Origins	Action	Warner Bros. Inter.	25. Oktober 2013
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	29. Oktober 2013
	Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	19. November 2013
	Broken Age	Adventure	Double Fine	Januar 2014
Seite 80	Brothers: A Tale of Two Sons	Action-Adventure	505 Games	3. September 2013
	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Activision	5. November 2013
Seite 84	Castle of Illusion	Jump & Run	Sega	4. September 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	4. Quartal 2013
	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer Games	Nicht bekannt
	Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2014
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	März 2014
▶	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	25. Oktober 2013
▶	Day Z	Action	Bohemia Interactive	Nicht bekannt
	Deadfall Adventures	Ego-Shooter	Nordic Games	15. November 2013
Seite 32	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	2014
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	November 2013
Seite 26	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2014
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
	Dying Light	Action	Warner Bros. Inter.	2014
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Developments	März 2014
	End of Nations	MOBA	Trion Worlds	Nicht bekannt
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2014
	F1 2013	Rennspiel	Codemasters	8. Oktober 2013
▶	FIFA 14	Sport	Electronic Arts	26. September 2013
Seite 86	Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn	Online-Rollenspiel	Square Enix	27. August 2013
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Fußball Manager 14	Manager-Simulation	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Geheimakte Sam Peters	Adventure	Deep Silver	27. September 2013
	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2014
Seite 74	Gone Home	Adventure	Fullbright Company	15. August 2013
	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	2013
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertainment	2013
Seite 36	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Activision Blizzard	2013
	Hotline Miami 2	Action	Devolver Digital	2013
	Jagged Alliance: Flashback	Rundentaktik	Full Control	4. Quartal 2014
	Lego Marvel Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	3. Quartal 2013
	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014
Seite 90	Lost Planet 3	Action	Capcom	30. August 2013

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Mad Max	Action	Warner Bros. Inter.	2014
	Massive Chalice	Rundentaktik	Double Fine	3. Quartal 2014
	Might & Magic X: Legacy	Rollenspiel	Ubisoft	2014
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	1. Quartal 2014
	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	Electronic Arts	19. November 2013
Seite 82	Outlast	Action-Adventure	Red Barrels	4. September 2013
	PES 2014: Pro Evolution Soccer	Sport	Konami	24. September 2013
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Dezember 2013
	Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Strategie	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	1. Quartal 2014
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	2. Quartal 2014
Seite 88	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	29. August 2013
Seite 70	Rise of Venice	Wirtschafts-simulation	Kalypso Media	27. September 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
	Shadow Warrior	Ego-Shooter	Devolver	26. September 2013
▶	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2014
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	4. Quartal 2013
Seite 90	Space Hulk	Rundentaktik	Full Control	15. August 2013
Seite 40	Star Citizen	Weltraum-Action	Robert Space Industries	2015
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015
	State of Decay	Action	Microsoft Studios	4. Quartal 2013
	Strider	Action	Capcom	1. Quartal 2014
	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	2014
	The Banner Saga	Rundentaktik	Stoic Studio	2013
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2014
Seite 48	The Division	Online-Action	Ubisoft	2014
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2014
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	2014
	The Mighty Quest for Epic Loot	Action-Rollenspiel	Ubisoft	2013
▶	The Walking Dead: Season 2	Adventure	Telltale	2014
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	CD Projekt	2014
	The Wolf Among Us	Adventure	Telltale	3. Quartal 2013
▶	Thief	Action-Adventure	Square Enix	25. Februar 2014
Seite 20	Titanfall	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015
Seite 62	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	3. September 2013
Seite 50	Tropico 5	Aufbaustrategie	Kalypso Media	April 2014
Seite 56	War Thunder	Action-Simulation	Gajin Entertainment	Nicht bekannt
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2013
Seite 44	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2013
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	21. November 2013
Seite 78	Wächter von Mittelerde	MOBA	Warner Bros.	29. August 2013
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	2014
Seite 54	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming	26. September 2013
	X Rebirth	Weltraumsimulation	Deep Silver	15. November 2013
▶	XCOM: Enemy Within	Rundentaktik	2K Games	15. November 2013



präsentiert:

JETZT NEU BEI CASEKING.DE



Spezieller Wunsch? Zögern Sie nicht uns anzurufen:
030 / 526 84 73 07

Wir bauen Ihnen Ihr individuelles
TRAUM-SYSTEM


Perfektion bis ins kleinste Detail


2 Jahre kostenloser Pickup Service im Garantiefall


Stresstests auf maximale Stabilität und Performance


höchste Kompatibilität der einzelnen Komponenten

Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 caseking.de/kingmod-systems

Drachen spielen eine äußerst wichtige Rolle in der Spielwelt Auratia, wie der Spielname erahnen lässt.

Dragon’s Prophet

Von: Kristina Pauncheva

Dragon’s Prophet begeistert mit ausgeklügeltem Action-Kampfsystem und außergewöhnlicher Klassengestaltung.

Die Drachen sind los! Am 18. September 2013 erschien das lang erwartete Online-Rollenspiel *Dragon’s Prophet*. Der Berliner Publisher Infernum Productions AG bringt die Kreation des taiwanesischen Entwicklers Runewaker nach Europa. „Hmm, noch ein Online-Rollenspiel – darauf hat die Welt ja gewartet ...“, wird vermutlich mancher denken. Doch der Anschein trügt: *Dragon’s Prophet* ist alles, nur kein 08/15-MMORPG (kurz für „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“). Wir haben uns das Spiel bereits intensiv angeschaut und verraten, durch welche außergewöhnlichen Features sich *Dragon’s Prophet* von vielen anderen Titeln abhebt.

Die Charaktergestaltung

Bei der Charaktererstellung hat man fast völlige Freiheit, was die äußeren Merkmale des Avatars betrifft – Personalisierung wird hier groß geschrieben.

Die Vielfalt kennzeichnet auch die Spielweise mit den einzelnen Charakteren. Es gibt zwar nur vier Klassen (Waldläufer, Zauberer, Waffenmeister und Orakel), doch diese beschränken euch nicht. Jeder Charakter hat mehrere Begleiter, die ihn ergänzen und komplett neue Möglichkeiten eröffnen.

Die Drachen

Mehrere hundert Drachen waren bereits in der Beta-Phase im Spiel implementiert, weitere sollen folgen. Der Spieler muss erst einen Drachen zähmen, bevor dieser ihm im Kampf zur Seite steht. Die



Ihr müsst selbst ausweichen und beim Angriff genau zielen – eine Garantie für spannende Kämpfe.



Mithilfe des Handwerks verbessert ihr euren Helden, etwa mit mächtigen Rüstungen und Waffen.



Der Name ist Programm: In *Dragon's Prophet* kämpft ihr Seite an Seite mit euren Drachen.

schuppigen Begleiter verfügen über passive und aktive Fähigkeiten, insgesamt über 500 an der Zahl. Die Drachen beherrschen aber nicht alle Zauber von Anfang an – ihr müsst mit ihnen in den Kampf ziehen, um ihnen etwas Neues beizubringen. Oder aber ihr lasst einen unerfahrenen Drachen mit einem Begleiter losziehen, der schon einige Zauber kennt. Der neue Gefährte wird von ihm lernen.

Das Kampfsystem

Das Kampfsystem von *Dragon's Prophet* ist actionbasiert: Ihr steht nicht einfach in der Gegend rum und drückt auswendig gelernte Tastenabfolgen. Nein, ihr blockt und weicht selbst aus und müsst in die richtige Richtung schauen, wenn ihr angreift. Dabei nutzt ihr verschiedene Fähigkeitenkombis und setzt die Zauber eures Drachen ein.

Handwerk und Housing

An friedlichen Beschäftigungen mangelt es euch in der Spielwelt Auratia nicht. Wenn ihr ein Handwerk meistert, stellt ihr Waffen, Rüstungen und andere nützliche Items für euren Helden und dessen Drachen her, mit denen ihr jeden Kampf gewinnt.

Kreative Spieler können sich auf eine Karriere als Innenausstatter konzentrieren. Denn in *Dragon's Prophet* könnt ihr euer eigenes Haus bauen und einrichten. Doch damit nicht genug: Gilden haben die Möglichkeit, ganze Dörfer zu bauen, was das Zusammenspiel auf eine ganz neue Ebene bringt. Aber Vorsicht: Ihr müsst euer Land womöglich gegen angriffslustige Gilden verteidigen ...

Der Item-Shop

Dragon's Prophet ist ein Free2Play-Spiel. Ihr müsst also weder für den Client noch für die Spielzeit etwas bezahlen. Dafür könnt ihr im Item-Shop Ingame-Gegenstände für echtes Geld kaufen. Dabei handelt es sich jedoch nicht um Items, die ihr unbedingt braucht, sondern nur um Extras, die euren Spielalltag angenehmer gestalten. ❑



Böse Drachen: Nicht alle schuppigen Kreaturen lassen sich zähmen. Manche fordern euch im Kampf.

GESCHENKT: ITEMS IM WERT VON 30 EURO!

Exklusiv für PC-Games-Leser: Auf der Codekarte findet ihr euren persönlichen Gutschein-Code!

Hat *Dragon's Prophet* euer Interesse geweckt? Wollt ihr in die fantastische Welt voller Helden und Drachen eintauchen? Wir erleichtern euch den Start im Spiel und schenken euch Ingame-Gegenstände im Wert von 30 Euro!

EIN BESONDERER BEGLEITER

In *Dragon's Prophet* dreht sich alles um Drachen. Logisch, dass ein exklusives Paket einen besonderen schuppigen Gefährten enthalten muss. Beim Einlösen des Codes bekommt ihr einen einzigartigen Begleiter in den Farben der PC Games!

DAS SIND ALLE INHALTE DES PC-GAMES-ITEM-PAKETS:

- Ein einzigartiger Drache in den Farben der PC Games; Wert: etwa 20 Euro
- Ein exklusives Haus: Lilia's Lifestyle Building; Wert: etwa 8 Euro
- Ingame-Währung: 200 Diamanten; Wert: 2 Euro
- Ein einzigartiger Titel: „Der Gamer"/ „The Gamer"

SO LÖST IHR DEN CODE EIN

Auf der Codekarte zwischen den Seiten 66 und 67 des Heftes findet ihr einen Code. Diesen Code gebt ihr auf www.pcgames.de/codes ein – und schon wird euer persönlicher Gutschein-Code für das Item-Paket eingeblendet. Bevor ihr diesen einlösen könnt, braucht ihr einen *Dragon's Prophet*-Account sowie einen Charakter. Und so geht's:

1) Besucht folgende Website und klickt auf „Registrieren": http://www.dragonspropheteurope.com/pcgames
2) Erstellt einen Account. Ihr bekommt per Mail einen Link, den ihr anklicken müsst, um euren Account zu aktivieren.
3) Als Nächstes ladet ihr den Client herunter und installiert ihn. Betretet das Spiel und erstellt einen Charakter.
4) Besucht die Accountverwaltung unter https://www.dragonspropheteurope.com/de/account und wählt die Option „Gutscheincode eingeben".
5) Gebt den Code ein und wählt den Charakter, mit dem ihr das Paket nutzen wollt. Achtung: Der Code ist nur einmal pro Account einlösbar. Ihr könnt die Items daher nur mit einem Charakter benutzen!
6) Betretet das Spiel und sucht den nächsten Briefkasten (die ersten findet ihr bereits in den Starter-Städten). In der Post warten eure Items – viel Spaß!

Bitte beachten: Die Codes sind vom 22. September bis zum 30. November 2013 gültig.



Erstellt euch einen Account und einen Charakter. Wählt dann in der Accountverwaltung die Option „Gutscheincode einlösen".



Gebt euren persönlichen Code ein und wählt den Charakter, mit dem ihr die Items nutzen wollt.

VORSCHAU 10/13

INHALT

ACTION
TITANFALL



Der Überraschungs-Hit der Gamescom: Auf sechs Seiten lest ihr alles Wissenswerte zum neuen Multiplayer-Shooter der *Call of Duty*-Erfinder.

WELTRAUM-ACTION
STAR CITIZEN



Die Weltraumsaga von *Wing Commander*-Schöpfer Chris Roberts scheffelt weiter fleißig Millionen Dollar. Wir werfen einen Blick auf den aktuellen Entwicklungsstand des Spiels und zeigen neue Screenshots.

MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 09.09.13)

1. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action-Adventure | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
2. **BATTLEFIELD 4**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 29. Oktober 2013
3. **WATCH DOGS**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 21. November 2013
4. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
   Rollenspiel | CD Projekt
   Termin: 2014
5. **ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: November 2013
6. **STAR WARS: BATTLEFRONT**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 2015
7. **THE ELDER SCROLLS ONLINE**
   Online-Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 1. Quartal 2014
8. **STAR CITIZEN**
   Weltraum-Action | Robert Space Industries
   Termin: 2015
9. **FIFA 14**
   Sport | Electronic Arts
   Termin: 26. September 2013
10. **BATMAN: ARKHAM ORIGINS**
    Action-Adventure | Warner Bros.
    Termin: 25. Oktober 2013

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

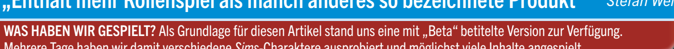
Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ein spezielles Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet euch deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir euch hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lest ihr im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnete Produkt" *Stefan Weiß*



WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene *Sims*-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- ➕ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- ➕ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen *Sims*-Spielen.
- ➕ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- ➖ Hartgesottene *Sims*-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- ➖ Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- ➖ Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem fetten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in *Die Sims: Mittelalter*. Ich bin überrascht, wie gut das *Sims*-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. *Sims*-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

Das hohe Spieltempo kann gemächlichere Naturen beim ersten Ausprobieren überfordern.

Titanen lassen sich mit Sprengladungen knacken.

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Titanfall

Von: Peter Bathge

Irre schnell und superspaßig: Die Wachablösung für *Call of Duty*?

Man nehme ein halbes Kilo *Mirror's Edge*, vermenge sie mit drei Litern *Mechwarrior* und bestreue das Ganze mit zwei Händen voll *Call of Duty*: Tada, fertig ist *Titanfall*, einer der spektakulärsten Ego-Shooter der Neuzeit. Wir haben auf der Gamescom in Köln Hand an das neue Projekt der ehemaligen Infinity-Ward-Chefs gelegt – und waren restlos begeistert.

Schuster, bleib bei deinen Leisten

Die Respawn-Entertainment-Gründer Jason West und Vince Zampella zeichneten einst bei Infinity Ward für einen Ego-Shooter verantwortlich, der das Genre in den letzten zehn Jahren so stark geprägt hat wie kein zweiter: *Call of Duty: Modern Warfare*. Es ist daher nicht verwunderlich, dass das erste Projekt des mit zahlreichen Ex-Mitarbeitern von Infinity Ward bestückten Studios unter Zampellas Führung (West hat die Firma Anfang 2013 wieder verlassen) sofort an Infinity Wards größten Erfolg erinnert. Aber *Titanfall* ist nicht einfach nur eine ideenlose Kopie des bekanntesten Actionspiels dieser Generation. Nein, der Multiplayer-Shooter hat sogar das Potenzial, seinen Urahnen zu übertrumpfen.

Nur Multi, kein Solo

Auf der Gamescom in Köln war *Titanfall* erstmals spielbar: Am PC, mit Maus und Tastatur. Wir absolvierten vier Partien mit einer Laufzeit von je zehn Minuten. Dabei tummelten sich 12 Spieler gleichzeitig auf der Online-Karte Angel City – die maximale Spieleranzahl verrät Respawn noch nicht, aber alles deutet auf ein Limit von 16 Teilnehmern hin. *Titanfalls* zentrales Spielelement ist der sogenannte „Campaign Multiplayer": Ein reiner Onlinemodus, der Elemente aus Einzelspielerkampagnen des Shooter-Genres aufgreift. Aber Achtung: Alleine lässt sich *Titanfall* nicht spielen, hier sind wir ausschließlich online unterwegs.

In der Mehrspielerkampagne staffiert Respawn die Spielmodi mit Extras wie einer mehrere Planeten umspannenden Geschichte, Dialogen zwischen NPCs und spar-



◀ Der Einstieg in den Mech läuft in einer von Dutzenden wunderschönen Animationen ab.

Die Smart Pistol erledigt einmal markierte Gegner auch um Ecken herum.

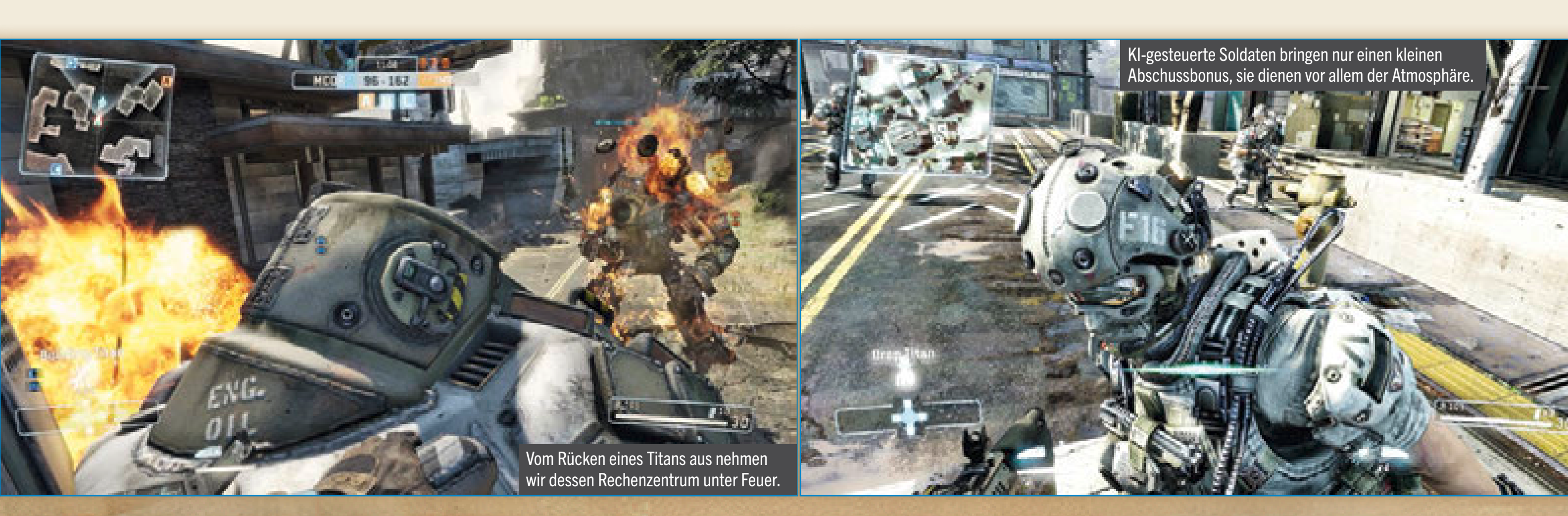
Wer im richtigen Moment die Nahkampftaste drückt, reißt den Piloten aus einem beschädigten Titan. Cool!

sam eingesetzten Skript-Ereignissen aus. Das Szenario ist kernige Science-Fiction klassischer Machart: Die beiden Fraktionen IMC (die Privatarmee eines interstellaren Industriekonzerns mit Sitz Erde) und MCOR (die aufrührerischen Kolonieplaneten) liefern sich in der Zukunft ein Duell um die Rohstoffe in den sogenannnten Grenzlanden, einer besonders rauen Gegend des bekannten Weltalls. Zwischen den Online-Partien ziehen die Fraktionen dazu mit riesigen Raumschiffflotten von einem Planeten zum anderen. Die Spieler sind einfache Fußsoldaten in diesem größeren Konflikt, die zu Beginn jedes Matches per Landungsschiff abgesetzt werden. Tolle Idee: Während wir im Spiel auf die Mitspieler warten, sehen wir aus der Ego-Perspektive zu, wie die Flotte per Überlichtsprung zum nächsten Einsatzgebiet düst. Da geht jedem *Mass Effect*- oder *Star Wars*-Fan unweigerlich das Herz auf!

Ein kurzes Briefing unmittelbar im Spiel bringt uns den Story-Kontext der gespielten Map näher. In unseren Probepartien erklärt uns ein Roboter, dass wir als IMC-Anhänger einen Piloten namens Barker retten müssen. Der ist zuvor in die Fänge der MCOR-Milizen geraten. Als MCOR-Rebell teilt uns dagegen eine weibliche Anführerin des Aufstands mit, dass Barker für den Freiheitskampf unerlässlich ist und wir ihn beschützen müssen. Dieses Missionsziel hat aber keine Auswirkungen auf den eigentlichen Spielverlauf. Es dient nur dazu, die übergeordnete Rahmenhandlung auf eine mitreißende Art und Weise zu erzählen. Der tatsächliche Spielmodus hatte auf der Gamescom nämlich rein gar nichts mit der Rettung von Barker zu tun: Attrition (Zermürbung) entspricht dem bekannten Team-Deathmatch mit Zeit- und Punktelimit. Daneben hat Respawn bislang nur noch den Modus Hardpoint gezeigt, die *Titanfall*-Variante des bekannten Domination mit drei zu erobernden Flaggenpunkten. Genauere Informationen zu den Spielvarianten gibt es im Extrakasten auf Seite 22.

Action ohne Unterlass

Titanfall versetzt uns sofort mitten ins Geschehen: Wir seilen uns aus dem Transportschiff ab und landen in einer Schlacht um die Stadt Angel City. Diese besteht aus einem zentralen Platz mit zwei umgebenden Straßenzügen, einer nahen Unterführung, einem mit Containern zugestellten Dock und mehreren begehbaren Häusern. Unten macht ein computergesteuerter Lieutenant gegenüber dem ebenfalls computergesteuerten Captain Meldung bezüglich der Lage am Kampfort. Einer der meterhohen Riesenroboter, um die sich in *Titanfall* alles dreht, steht daneben. Plötzlich zischt eine Rakete heran, die NPCs gehen in Deckung und



Vom Rücken eines Titans aus nehmen wir dessen Rechenzentrum unter Feuer.

KI-gesteuerte Soldaten bringen nur einen kleinen Abschussbonus, sie dienen vor allem der Atmosphäre.

BEKANNTES NEU VERPACKT: DIE SPIELMODI

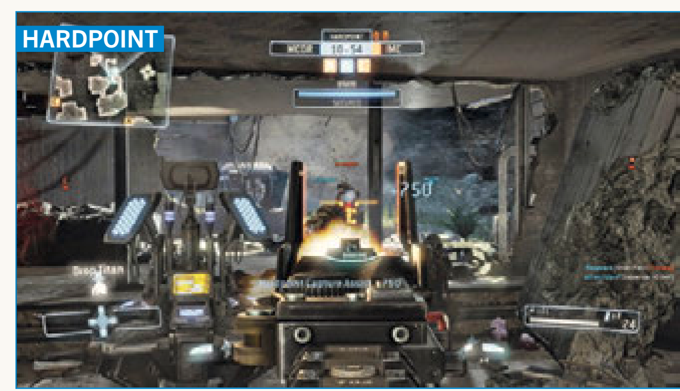
Bisher hat Respawn Entertainment erst zwei Spielvarianten vorgestellt. Weitere dürften folgen.

ATTRITION



Den klassischen Team-Deathmatch-Modus ergänzt Respawn Entertainment um einige eigenständige Ideen. Vor allem das Drumherum unterscheidet sich von anderen Mehrspieler-Shootern: Die Story setzt die Fraktionen unter Zeitdruck; auf der Gamescom ging es darum, möglichst schnell Pilot Barker zu befreien beziehungsweise so lange auszuhalten, bis der Gefangene über die Kanalisation aus der Stadt geschafft werden konnte. Wer am Ende des Zeitlimits die meisten Punkte durch Abschüsse gesammelt hat, gewinnt – die Verlierer müssen sich sputen, um im Epilog das letzte Evakuierungsschiff nicht zu verpassen.

HARDPOINT



Hardpoint hat weniger mit dem gleichnamigen Modus aus *Call of Duty: Black Ops 2* und mehr mit der altbekannten Spielvariante Domination zu tun: Auf der Map befinden sich drei Kontrollpunkte, die, einmal eingenommen, unserem Team Punkte bescheren. Erledigte Spieler steigen in der Nähe eines kontrollierten Flaggenpunktes wieder ins Gefecht ein. Befinden sich jedoch alle drei Flaggen im Besitz einer Mannschaft, stehen die Widersacher an zufällig ausgewählten Stellen der Karte von den Toten auf. Bislang hat Respawn Entertainment zwei Hardpoint-Maps gezeigt: Lagoon, eine Favela-Siedlung, und Fracture, wo der Kampf um ein Tanklager tobt.

der Titan kauert sich hinter eine Hausmauer. Boom! Die erste Explosion der Partie hinterlässt nur Asche und Staub. Es soll nicht die letzte gewesen sein.

An der Seite unserer IMC-Kollegen stürmen wir in Richtung des zentralen Platzes. Aber Moment mal, das sind doch viel mehr Soldaten als menschliche Spieler, die an der Partie teilnehmen! Stimmt, der Rest ist KI-gesteuert und verhält sich ähnlich wie die Creeps aus *Dota 2* oder *League of Legends*: Die NPC-Kämpfer suchen selbstständig nach Feinden, nehmen sie unter Beschuss und sterben im Kugelhagel der Gegner. Dabei sind sie einerseits nicht so durchschlagskräftig oder schlau wie ein menschlicher Spieler, andererseits gibt es für einen Abschuss auch bei Weitem nicht so viele Punkte wie wenn wir einen anderen Spieler ausschalten: Creeps bringen 25 Zähler, menschliche Widersacher dagegen satte 500. Dank der KI-Unterstützung ist stets jede Menge los auf dem Schlachtfeld, wir fühlen uns unweigerlich wie der Teil einer großen Einsatztruppe. Spitzenatmosphäre in einem Multiplayer-Shooter? Sachen gibt's!

Die Schlacht erleben wir aus der vertrauten Ego-Perspektive; der Bildschirm wird von unserer Waffe dominiert, einem R-101C-Sturmgewehr. Das gehört zu einer von drei in der Gamescom-Demo verfügbaren Klassen, genannt Loadouts: Assault, Tactical und CQB (für Close Quarters Battle). „Tactical"-Spieler nutzen eine Smart Pistol, die Gegner im Fadenkreuz automatisch markiert und anschließend sogar um Ecken schießt – das sorgt für diebische Freude! Der CQB-Soldat verlässt sich dagegen auf die klassische Schrotflinte. Allen drei Klassen gemein ist die Fähigkeit, sich per Tarnmantel kurzzeitig unsichtbar zu machen. Das erlaubt fiese Hinterhalte, ist in der Hektik des Gefechts aber schnell vergessen, weshalb wir die Funktion beim Anspielen kaum benutzten. Andere Spezialfähigkeiten waren noch nicht zu sehen. Das Zusammenspiel der Klassen ist aber ohnehin nicht so ausgefuchst wie in *Battlefield 3*. In *Titanfall* gibt es keine Sanitäter oder Ingenieure. Teamwork beschränkt sich auf das gegenseitige Absichern der eigenen Flanke und koordinierte Vorstöße in Richtung Feindstellung.

Jeder Loadout besitzt neben Hauptwaffe sowie Sekundärpistole und Granaten oder Extras wie Sprengstoff mit Fernzünder eine dritte, schwere Knarre: den Sidewinder-Raketenwerfer, den magnetischen MGL-Granatwerfer oder die zielsuchende Archer-Bazooka. Ihre primäre Aufgabe: als explosive Cousins der klassischen Hummerzange die Panzerung der Titanen zu knacken, der Hauptdarsteller von *Titanfall*.

Titan nach Maß

Auch die schwer bewaffneten Kampfschreiter besitzen eine eigene Klasse, die wir nach jedem virtuellen Ableben wieder ändern dürfen. Die Demo bot ebenfalls die Wahl zwischen drei Loadouts: Der Main Battle Titan setzt auf ein zentnerschweres Sturmgewehr und die Spezialfähigkeit „Vortex Blocker", mit der wir kurzzeitig gegnerische



Zu Fuß laufen wir an Wänden entlang. Das steuert sich eingängig und fühlt sich unglaublich dynamisch an.



Die Titanen sind für ihre Größe recht flott unterwegs und können im Dogfight schnell zur Seite ausweichen.

Geschosse abfangen und an den Absender zurückschicken. Der Heavy Weapons Titan nutzt eine langsame, aber brachiale 40-mm-Kanone und verströmt auf Knopfdruck Elektrorauch, der unseren schnellen Rückzug deckt und gegnerische Mechs blendet. Der Dritte im Bunde ist der High Explosives Titan, dessen Raketenwerfer im Akkord feuert und per „Cluster Rocket“ sogar gleich mehrere Explosivgeschosse auf einmal loslässt. Darüber hinaus existieren andere Schießeisen, etwa eine fabulöse Railgun, die verheerende Lichtblitze verschießt. Getroffene Piloten verwandeln sich bei Kontakt mit diesen Energiebolzen in eine wabernde Wolke aus Blut. Davon abgesehen ist der virtuelle Gewaltgrad in *Titanfall* aber ähnlich niedrig wie in den Mehrspieler-Gefechten der *Call of Duty*-Serie: Blutspritzer ja, abgetrennte Gliedmaßen nein.

Titanen sind nicht von Beginn an im Einsatz, sie werden auf den am Himmel hängenden Raumschiffen zusammengeschweißt und auf die Reise nach unten vorbereitet. Rund zwei Minuten dauert das, dann tönt die Botschaft „Titanfall Available“ aus den Boxen und wir dürfen den Landungspunkt des Titanen frei bestimmen. Kurz darauf rauscht das tonnenschwere Gerät aus Stahl in Richtung Planet und begräbt vorbeilaufende Pechvögel unter sich. Wenn die Titanenfertigstellung mit dem Respawn nach unserem virtuellen Ableben zusammenfällt, dürfen wir auch direkt im Cockpit unseres Mechs in den Kampf zurückkehren, was in einen wahnsinnig rasant inszenierten Fall aus großer Höhe resultiert. Ordern wir den Titan, während der Pilot noch am Leben ist, erscheint das

Die Multiplayer-Kampagne springt von einem Planeten zum nächsten und verbindet die Partien mit einer Story. Dabei begegnen wir auch exotischer Fauna (rechtes Bild).

Ungetüm mit einem schützenden Schild, der Feinde kurze Zeit davon abhält, es sofort zusammenzuschießen. Darüber hinaus hindert das Spiel uns automatisch daran, in fremde Mechs einzusteigen und sie den Kollegen oder Gegnern unter dem Hintern wegzustehlen.

Einmal im Einsatz, steuert sich der Titan überraschend flott und leichtfüßig, ganz ähnlich wie im Free2Play-Spiel *Hawken* (siehe Kasten auf Seite 24). Die Kampfmaschine ist aber wuchtig genug, um feindliche Fußsoldaten einfach in den Boden zu stampfen oder die Piloten stark beschädigter Titanen aus ihrer schützenden Hülle zu reißen. Springen können die Stahlmonster übrigens nicht, ein Druck auf die Leertaste lässt sie lediglich fix nach vorne oder zur Seite hechten – besonders nützlich im Einsgegen-eins mit anderen Titanen. Klasse: Wir dürfen jederzeit aus dem Titan aussteigen, woraufhin das Monstrum an Ort und Stelle bleibt und eigenständig auf Gegner schießt. Alternativ folgt uns der Titan wie ein dressiertes Hündchen. Ist unser Mech stark beschädigt, während wir drinnen sitzen, hämmern wir auf die Taste für den (jederzeit auslösbaren) Schleudersitz und werden meterhoch in die Luft geschossen, während tief unter uns der Titan in einer gewaltigen Explosion sein mechanisches Leben aushaucht – bis nach ein paar Minuten ein Ersatz-Mech einsatzbereit ist. Die Wartezeit lässt sich verkürzen, indem wir durch Abschüsse und eroberte Flaggen Punkte sammeln – die Riesenroboter übernehmen in *Titanfall* also die Rolle der Killstreak-Belohnungen aus *Call of Duty*.

Sprunghafte Fußsoldaten

Wer sich angesichts der Feuerkraft der Kampfschreiter schon jetzt Sorgen um das Balancing des Multiplayer-Shooters macht, darf aufatmen: Die Piloten der Todesmaschinen sind den Titanen außerhalb des Cockpits nicht hilflos ausgeliefert. Der größte Garant für ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis ist neben den Anti-Titan-Waffen die hohe Mobilität der Soldaten. Denn jeder Spieler besitzt die Fähigkeit zum Jump&Run-kompatiblen Doppelsprung, kann wie in *Mirror's Edge* an Wänden entlanglaufen und bei Bedarf sein Jetpack zünden, um kurze Distanzen schwebend zu überbrücken. Das alles geschieht in einem Affenzahn, die Spielgeschwindigkeit ist fast doppelt so hoch wie in einem typischen *Call of Duty*-Match. Wer früher seine Zeit mit solch ultraschnellen Arena-Shootern wie der *Quake*- oder *Unreal Tournament*-Reihe verbracht hat, vermisst eigentlich nur die ins Mikrofon geraunte „Multikill“-Ansage nach einer Abschusskombo. Leerlauf stellt sich hier nicht ein, alle paar Meter spielen sich mitreißende Zweikämpfe ab und die Spieler fliegen geradezu über die Karte in ihrem Bestreben, sich einen Höhenvorteil zu verschaffen oder aus dem Sichtfeld eines Kontrahenten zu verschwinden.

Das Bewegungsgefühl in der Haut der Piloten ist dabei absolute Spitze und wirkt herausragend flüssig. Die präzise Maus-Tastatur-Steuerung hat daran großen Anteil. Beeindruckende Akrobatikkunststücke sind kinderleicht auszuführen; in Köln wundern wir uns nach kurzer Zeit selbst darüber, welch abgefahrene Bewegungen wir unseren Charakter abspulen lassen, ohne uns dabei die Finger zu verknoten. Besonders gut fühlen wir uns, als wir eine atemberaubende Wandlaufkombo mit einem Sprungtritt abschließen, der den Gegner vor uns vom Dach schubst.

Prima: Die Levels sind darauf ausgelegt, dass die Piloten große Entfernungen zurücklegen können, ohne je den Boden zu berühren. Das hält die Gefechte wunderbar frisch und dynamisch, weil Angriffe



Für die hübsche, aber nicht überragende Optik ist eine modifizierte Version von Valves Source-Engine verantwortlich.

KOSTENGÜNSTIGE ALTERNATIVEN

Faszination Mech: Um die Wartezeit auf *Titanfall* zu verkürzen, können wir anderswo schon jetzt mit Kampfschreitern über Online-Schlachtfelder walzen.

Mit *Titanfall* verfolgt EA ein klassisches Geschäftsmodell: Der Spieler zahlt einmal, es gibt weder Mikrotransaktionen noch einen Ingame-Shop. Anders sieht es bei zwei dieser drei PC-exklusiven Spielen aus, in denen sich ebenfalls alles um Mehrspieler-Duelle zwischen meterhohen Kampfrobotern dreht:

- *Mechwarrior Online* versteht sich als Action-Simulation und basiert auf dem Battletech-Universum. Mechs sind hier viele Tonnen schwer, steuern sich entsprechend behäbig und lassen sich im Hangar bis zur letzten Schraube ausstatten. Hitze-Management und Waffenwahl sind wichtig, die Partien von Taktik geprägt. Das Spiel ist kostenlos unter www.mwomercs.com erhältlich; optionale Item-Käufe sind möglich.
- *Hawken* setzt stärker auf Action, die Mechs steuern sich wie dick gepanzerte Fußsoldaten. Das Upgrade-System ist simpler als in *Mechwarrior Online*, dafür gibt es einen faszinierenden Spielmodus namens Belagerung, der an die Titan-Gefechte aus *Battlefield 2142* erinnert. Auch *Hawken* ist grundsätzlich gratis, enthält aber einen Ingame-Shop. Download: www.playhawken.com
- *Fields of War* befindet sich noch in der Beta und bietet pro Server bis zu 200 Spielern ein Zuhause – bei der Konkurrenz sind es maximal 24. Für den Beta-Zugang ist eine Vorbestellung des Spiels unter www.thermalerosion.com/store nötig. Kostenpunkt: ca. 11 Euro.



MECHWARRIOR ONLINE


HAWKEN

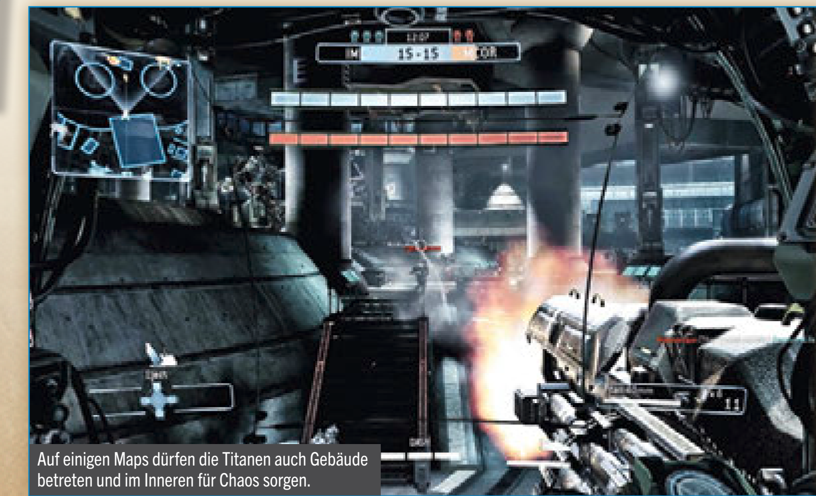

FIELDS OF WAR


Der Archer-Raketenwerfer verfügt über eine Zielaufschaltung und ist damit perfekt geeignet für die Jagd auf Feind-Mechs.

aus allen Richtungen kommen können und wir in der Lage sind, fix vor angreifenden Titanen über Dächer oder hohe Mauern hinweg zu fliehen. *Titanfall* brilliert damit in einer Disziplin, in der das ähnlich angelegte *Brink* vor zwei Jahren so spektakulär scheiterte.

Die Titanen, die gut drei Mal so groß sind wie die gewöhnlichen Spielfiguren, stellen nur ein weiteres Hindernis dar, das mit Sprungfähigkeit und Jetpack schnell genommen ist. Doch die hohe Mobilität der Soldaten macht es sogar möglich, in die Offensive zu gehen: Auf der Gamescom verspürten wir diebische Freude dabei, gegnerischen Titanen auf den Rücken zu springen, die Klappe zum im Kopf verstauten Zentralrechner aufzureißen und eine Ladung Blei in die Mechanik zu pumpen. So lässt sich selbst der dickste Mech in kurzer Zeit besiegen – wenn die Team-Kameraden des Titanen uns nicht vorher runterschießen. Schöne Idee: Wir dürfen auch auf verbündete Titanen hüpfen und von oben Kugeln auf die Feinde niederregnen lassen. „Hitch a Ride“ nennt das Spiel dieses Manöver und belohnt uns dafür gleich mal mit einer Extraportion Erfahrungspunkte. Denn natürlich setzt auch *Titanfall* auf ein für das Genre typisches Levelsystem mit Rangaufstiegen, Herausforderungen und vielen freizuschaltenden Ausrüstungsgegenständen. Schießeisen individualisieren wir mit Aufsätzen wie futuristischen Visieren und die Leistung verbessernden Mods. Außerdem stellen wir ähnlich wie in *Call of Duty* unsere eigenen Loadouts zusammen.

Vom Levelsystem war in Köln außer gelegentlichen Stufenaufstiegen zwar noch nichts zu sehen, aber dafür können wir berichten, dass sich fallen gelassene Waffen wie in *Call of Duty* aufheben lassen und automatisch agierende Suchdrohnen Gegner auf der Minimap des eigenen Teams markieren. KI-Creeps, menschliche Widersacher und Titanen bekommen dabei je-


Auf einigen Maps dürfen die Titanen auch Gebäude betreten und im Inneren für Chaos sorgen.

Mit dem Vortex Blocker fangen wir nicht nur Kugeln, sondern sogar Raketen ab. Das funktioniert aber nur wenige Sekunden lang.

weils ein eigenes Symbol verpasst. Die Drohnen lassen sich übrigens jederzeit abschießen, wenn uns deren Spionageversuche auf den Zeiger gehen.

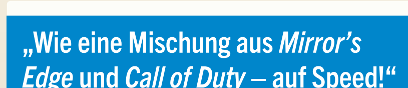
Alles im Fluss

Für die 12-Spieler-Gefechte in Köln hat Publisher Electronic Arts reihenweise High-End-Rechner angeschleppt, um *Titanfall* in sanften 60 Frames pro Sekunde darzustellen. Der Grad der verbauten Hardware-Power war dabei sogar leicht übertrieben: In unserem Demo-PC schlummerten ein Core i7-4770K sowie eine Geforce GTX 770, die derzeitige Crème de la Crème in Sachen Prozessoren und Grafikkarten. *Titanfall* nutzt aber die wenig anspruchsvolle, neun Jahre alte Source-Engine (*Half-Life 2*), wenn auch in einer stark aufgebohrten Fassung. Ergo dürfte das fertige Spiel auch auf Mittelklasse-Rechnern flüssig laufen, ohne dass wir dafür große Qualitätseinbußen in Kauf nehmen müssen. Die Technik von Entwickler Valve dient als bewährtes Grundgerüst, auf Basis dessen Respawn Entertainment seinem Spiel optisch gefällige, aber selten brillante Bilder entlockt. Besonders die Texturenauflösung ließ in der gespielten Vorabversion noch zu wünschen übrig. Beim Detailgrad hinkt *Titanfall* einem *Crysis 3* oder *Battlefield 4* merklich hinterher. Aufgrund des hohen Tempos der Partien fällt das aber nur sehr selten auf, zumal Explosionen, Titanen und Raumschiffe ohne Unterlass für optische Reizüberflutung sorgen. Der stimmige Science-Fiction-Stil mit seinen schmutzigen Kampfmaschinen und fein animierten Piloten überzeugt uns zudem auf ganzer Linie. *Titanfall* mag somit aus technischen Gesichtspunkten keine neuen Maßstäbe setzen, sieht aber dennoch umwerfend aus.

Das hat ein Nachspiel

Ein besonderes Schmankerl erwartet uns auf der Gamescom am Ende jeder Probepartie: Im sogenannten Epilog muss das Verlierer-Team innerhalb von 60 Sekunden ein automatisch landendes Dropship erreichen. Die Verlierer erhalten dabei im Gegensatz zum Siegerteam keine Möglichkeit zu respawnen. Dadurch entwickelt sich ein herrlich hektisches Finale: Ein Mal verpassen wir den Sprung ins Landungsschiff nur um wenige Sekunden und ärgern uns, weil uns nach der ohnehin schmerzlichen Niederlage im Team-Deathmatch jetzt auch noch der mögliche Erfahrungspunkte-Bonus für eine gelungene Flucht durch die Lappen geht. An unserer riesengroßen Begeisterung für *Titanfall* ändert das jedoch nichts. ❑

Kurze Skript-Sequenzen bringen uns die Story näher. Wer sich nicht dafür interessiert, läuft einfach dran vorbei.





Peter Bathge

Titanfall war auf der Gamescom in Köln das Spiel mit den meisten Explosionen pro Quadratzentimeter: Respawn Entertainments Multiplayer-Shooter verweist in dieser Disziplin selbst das optisch beeindruckendere *Battlefield 4* oder *Call of Duty: Ghost* auf die Plätze. Die Gefechte sind derart rasant und actionreich, dass ich mich beim launigen Probespiel ein wenig an die guten, alten Zeiten der Arena-Shooter à la *Unreal Tournament 3* erinnert fühlte. Es ist die Mischung aus agilem Piloten-Gameplay mit beeindruckenden akrobatischen Kunststückchen und dem brachialen Kampf Titan gegen Titan, die *Titanfall* über die Konkurrenz erhebt und in meinen Augen zum Spiel der Messe macht.

GENRE: Mehrspieler-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Respawn Entertaiment
TERMIN: 1. Quartal 2014

EINDRUCK  **ÜBERRAGEND**

Der Inquisitor (vorne) ist stets in einer Party unterwegs. Hier unterstützen ihn die Sucherin Cassandra und der Armbrust-Experte Varric (beide links) sowie die neue Begleiterin Vivienne – eine aufstrebende Magierin.

Dragon Age: Inquisition

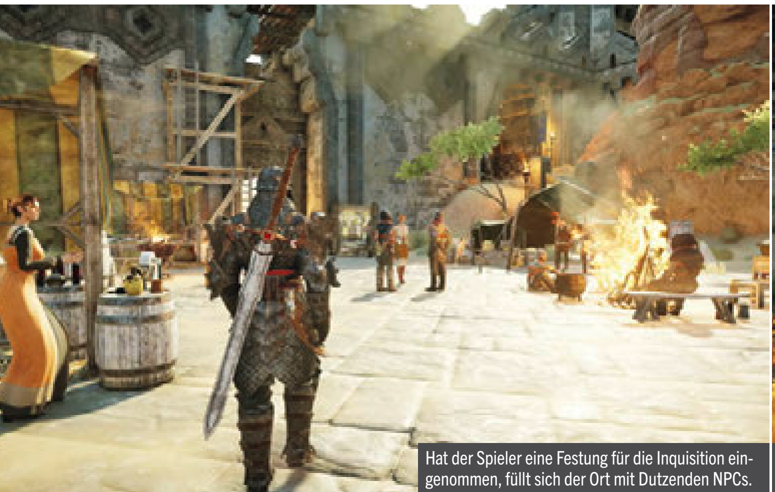
Von: Felix Schütz

Mehr Taktik, mehr Action, mehr Freiheiten: Erste Spieleindrücke aus Biowares neuem Rollenspiel.

Genug spekuliert! Erstmals konnten wir *Dragon Age: Inquisition* eine halbe Stunde lang in Aktion erleben. Nicht als Video, sondern als live vorgespieltes Gameplay während eines Pressetermins. So bekamen wir endlich ein deutlicheres Bild von Biowares neuem Party-Rollenspiel: Ein Fantasy-Schwergewicht soll es werden, das alte Fans glücklich machen, Kritiker versöhnen und dabei das Genre vorwärtsbringen will. Bei einem anschließenden Gespräch mit den Entwicklern zeigt sich, dass Bioware aber nicht nur hübsche Werbeslogans aufsagen kann, sondern sich auch durchaus kritisch mit eigenen Fehlern auseinandersetzt: Durch moderne Inszenierung, taktischen Anspruch, weitläufige Levels und deutlich mehr Freiheiten soll sich *Inquisition* daher vor allem von seinem umstrittenen Vorgänger abheben.

Der Saga dritter Akt

Auch wenn eine Zahl im Titel fehlt, ist *Dragon Age: Inquisition* der offizielle dritte Teil der Reihe. Die Story spielt wieder im mittelalterlichen, von Katastrophen gebeutelten Fantasy-Reich Thedas, dem man zuvor schon in *Dragon Age: Origins* und *Dragon Age 2* seinen Stempel aufgedrückt hat. Jahre später bricht jedoch eine neue Bedrohung über das Land herein: Ein Riss im Schleier tut sich auf, durch den Dämonen in die Welt eindringen und schreckliche Verwüstung über Thedas' Bewohner bringen. Dass sich zu dieser Zeit die mächtigsten Nationen und Vereinigungen im offenen Konflikt befinden, ist kein Zufall: Irgendjemand nutzt das herrschende Chaos gezielt aus,


Hat der Spieler eine Festung für die Inquisition eingenommen, füllt sich der Ort mit Dutzenden NPCs.


Per Zielcursor (hier als flammender Kreis) ordert man Zauber und Spezialattacken punktgenau aufs Schlachtfeld.

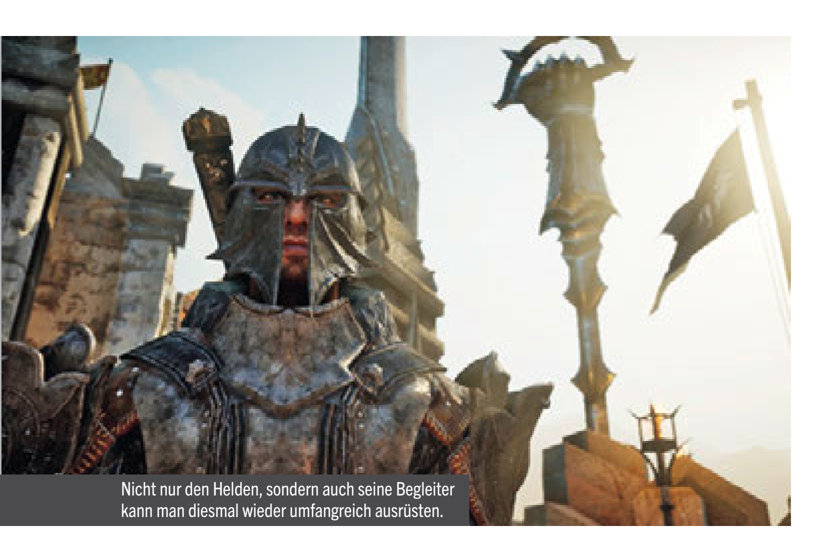
Der Spieler kann die weitläufigen Levels nach Lust und Laune erkunden. Dabei können allerdings auch Gegner auftauchen, die zunächst noch zu mächtig ausfallen.

um die Invasion der Dämonen voranzutreiben. Wer ist verantwortlich? Das soll der Spieler mit Schwert, Magie und Diplomatie herausfinden.

Charaktererstellung mit vier Rassen
Im dritten *Dragon Age* spielt man einen brandneuen Helden. Und zwar nicht irgendwen, sondern gleich das Oberhaupt der sogenannten Inquisition. Mit dem grausamen Kapitel der katholischen Kirche hat das natürlich nichts zu tun! In *Dragon Age* steht die Inquisition vielmehr für eine mächtige Organisation, die sich für den Schutz von Thedas einsetzt und dazu außerhalb der üblichen Gesetze operiert – eine Art Fantasy-Geheimdienst. Der Held macht es sich kurz nach Spielbeginn zur Aufgabe, die fast in Vergessenheit geratene Inquisition neu zu gründen und aufzubauen, um so die zerstrittenen Parteien in Thedas zu vereinen, die Dämoneninvasion aufzuhalten und die Zukunft des Landes zu sichern.

Als Klassen stehen wie gewohnt Krieger, Schurken und Magier zur Auswahl. Zusätzlich darf der Spieler aber auch die Rasse des Inquisitors festlegen: Nachdem man in *Dragon Age 2* nur einen Menschen spielen konnte, sind in *Inquisition* drei zusätzliche Völker im Angebot, nämlich Elfen, Zwerge und – neu! – die eindrucksvollen Qunari. Wie von Bioware-Spielen gewohnt, wird man außerdem das Geschlecht bestimmen können. Somit müssen die Entwickler allein acht verschiedene Synchronsprecher nur für den Hauptcharakter auftreiben – denn anders als in *Dragon Age: Origins* ist der Held diesmal vollständig vertont.

Die Spielwelt: nicht offen, aber riesig
Der auffälligste Unterschied zu den Vorgängern ist die Spielwelt. Sie ist nicht komplett offen wie in *The Elder Scrolls*. Allerdings werden die Levels derart weitläufig ausfallen, dass Bioware dafür sogar Pferde als Reittiere ins Spiel eingebaut hat – so sollen sich die Wanderzeiten in Grenzen halten. Die großen Areale bieten spielerische Möglichkeiten, die den Vorgängern noch fehlten: Obwohl man wie gewohnt eine umfangreiche Story mit zig Questreihen erlebt, kann nun jedes Gebiet auf Wunsch auch frei erforscht werden. Und das soll sich lohnen: Wer sich auf Erkundungstour begibt, wird laut Bioware viele interessante Dungeons, optionale Nebenquests und Schätze entdecken. Anstelle einer Minimap gibt es übrigens nur einen Kompass am Bildschirmrand, der stark an *Skyrim* erinnert – er markiert interessante Orte in der Nähe, ohne den Spieler zu sehr an die Hand zu nehmen. Aber Vorsicht: Viele Gegner leveln nicht mit dem Spieler mit, man kann daher auch mal in Situationen geraten, die anfangs noch zu schwer sind – in dem Fall bleibt nur der Rückzug.


Nicht nur den Helden, sondern auch seine Begleiter kann man diesmal wieder umfangreich ausrüsten.

AUF EINEN BLICK: DAS IST NEU

- Keine offene Welt, aber sehr große, weitläufige Gebiete zum freien Erkunden
- Um lange Laufwege zu verkürzen, kann man verschiedene Reittiere nutzen
- In den Levels sind optionale Dungeons, Schätze, Sidequests und mehr versteckt
- Aufwendige Story (größer als im Vorgänger) mit sehr vielen Entscheidungen
- Deutlich langsameres Kampftempo als in *Dragon Age 2*
- Direkter „Action“-Kampfmodus mit naher Kamera und aktivem Ausweichen
- Neuer Taktik-Kampfmodus mit weit rausgezoomter Ansicht, ähnlich *DA: Origins*
- Freie Charaktererstellung aus *Dragon Age: Origins* kehrt zurück
- Neben Elf, Mensch und Zwerg erstmals Qunari als vierte spielbare Rasse
- Neun rekrutierbare Partymitglieder, darunter auch alte Bekannte wie Varris
- Wie in *Dragon Age: Origins* darf man Partymitglieder detailliert ausrüsten
- Der Spieler leitet die Geheimorganisation namens Inquisition
- Als Inquisitor darf der Spieler Agenten auf Nebenmissionen schicken
- Es gibt mehrere Burgen in der Spielwelt, die der Inquisitor erobern kann
- Erscheint im Herbst 2014 für PC sowie für Xbox 360, Xbox One, PS3 und PS4
- Savegames per *Dragon Age Keep* in alle Versionen importierbar

Kämpfe sind jederzeit pausierbar und lassen sich auf Wunsch eher actionorientiert oder taktisch bestreiten. Dazu darf man aus mehreren Kameraperspektiven wählen.

Wie in den Vorgängern ist man stets mit einer vierköpfigen Party unterwegs. Im Spielverlauf trifft der Inquisitor auf neun Charaktere, aus denen er sich seine Gruppe beliebig zusammenstellen kann – darunter auch bekannte Gesichter wie der Zwerg Varric oder die Sucherin Cassandra Pentaghast aus *Dragon Age 2*. Bioware betont, dass der Spieler in praktisch allen Bereichen mehr Freiheiten haben wird, so auch bei den Begleitern – die wird man diesmal wieder umfangreich ausrüsten und einkleiden können, ähnlich wie im ersten *Dragon Age*. Und natürlich soll man wieder zu allen Charakteren eine tief gehende Beziehung aufbauen können, einschießlich Romanzen – das gehört in Bioware-Spielen zum guten Ton. In den vollständig eingesprochenen Dialogen werden sich auch die moralischen Entscheidungen widerspiegeln, die der Spieler im Handlungsverlauf trifft und die später die Zukunft von Thedas bestimmen sollen. Interessant wird in diesem Zusammenhang die Möglichkeit, einen alten Spielstand zu importieren, denn auch Entscheidungen aus den Vorgängerspielen sollen sich in der Welt und der Geschichte auswirken.

Schwerwiegende Folgen

In der Demo, die uns Bioware vorspielt, verfolgen wir eine interessante Nebenquest, die sechs bis sieben verschiedene Ausgänge haben soll. In der Quest machen wir uns mit unserer Gruppe auf, um ein Dorf namens Crestwood zu retten, das gerade von bösen Templern attackiert wird. Dort angekommen, berichtet uns ein Soldat jedoch von einem größeren Problem: Ganz in der Nähe haben die Templer einen zweiten Angriff gestartet, nämlich auf unsere Burg – die ist für uns besonders wichtig, da sie unseren Einfluss in diesem Gebiet sicherstellt. Als Oberhaupt der Inquisition haben wir nun die Wahl: Sollen unsere Soldaten das umkämpfte Crestwood beschützen? Erlauben wir, dass die Männer sich stattdessen um ihre Verwundeten kümmern? Oder sollen die Inquisitionstruppen ihre verletzten Leute einfach zurücklassen und lieber dabei helfen, unsere kostbare Burg zu verteidigen? Bioware entscheidet: Wir geben das Dorf auf und überlassen die schutzlosen Bewohner ihrem Schicksal. Später, nachdem die Schlacht um unsere Burg gewonnen ist, zeigt das Spiel dann in eindringlichen Bildern die Folgen unserer Wahl: Von Gefühlen überwältigt, bricht der tapfere Varric zusammen, als er die vielen Leichen in Crestwood erblickt. Die Burg ist zwar gesichert, doch die Dorfbewohner und viele Soldaten mussten dafür ihr Leben lassen. Harter Stoff!

Die Kämpfe: alte & neue Tugenden

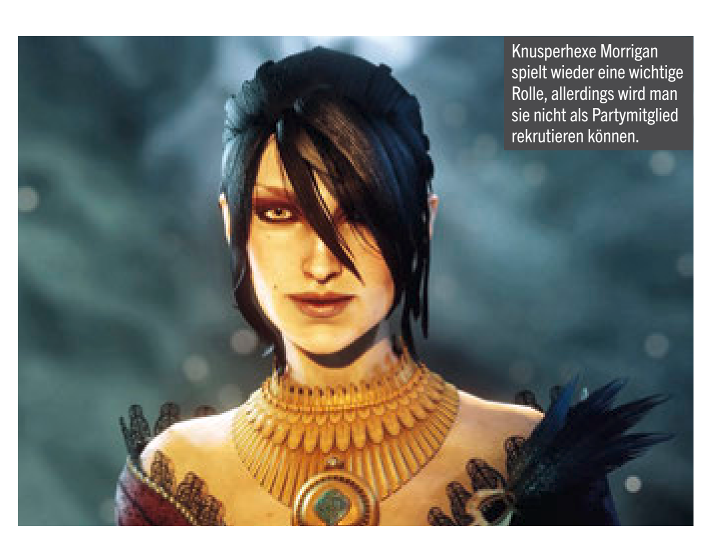
Am Kampfsystem nimmt Bioware ein paar Änderungen vor und versucht

EINFACHE SPIELSTAND-ÜBERNAHME

Clevere Idee: Mit einem Cloud-basierten Tool namens *Dragon Age Keep* wird es möglich sein, sich einen Spielstand für *Dragon Age: Inquisition* zurechtzubasteln. Der simple Grund: Mit *Inquisition* wechseln die Entwickler nicht nur zu einer neuen Engine, sondern veröffentlichen auch erstmals auf fünf verschiedenen Plattformen. Natürlich sollen die Spieler dabei die Möglichkeit haben, ihren alten Spielstand – den man immerhin schon von *Dragon Age: Origins* zu *Dragon Age 2* übertragen konnte – in *Inquisition* mitzunehmen. Mithilfe des *Dragon Age Keep*-Tools sollen die Spieler beliebig viele Entscheidungen zu Handlung und Quests festlegen dürfen, selbst die Eigenschaften der Charaktere lassen sich definieren. Diese Daten darf man anschließend als Savegame in *Dragon Age: Inquisition* übernehmen. Somit haben die Spieler auch die Möglichkeit, die Plattform zu wechseln – etwa von PC zu Xbox One oder von Xbox 360 zu PS4. Ob man auch ganz klassisch einen PC-Spielstand importieren kann, steht noch nicht fest. *Dragon Age Keep* startet erst 2014 in die Beta-Phase, Anmeldungen sind aber bereits möglich.



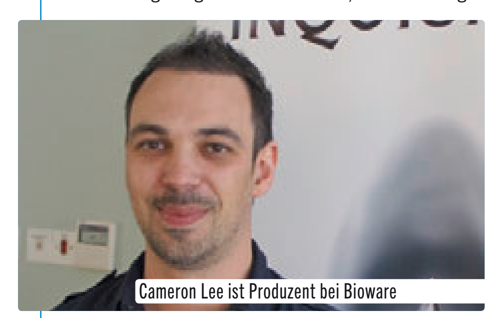
Info: http://dragonagekeep.com



Knusperhexe Morrigan spielt wieder eine wichtige Rolle, allerdings wird man sie nicht als Partymitglied rekrutieren können.

„Wir haben das Feedback der Fans definitiv gehört."

PC Games: Vor allem *Dragon Age 2* stieß bei den Spielern auf einige Kritik. Wie reagiert ihr als Team darauf?
Lee: „Dadurch, dass wir eine neue Engine verwenden und mit einer neuen Konsolengeneration arbeiten, müssen wir das Spiel von Grund auf neu entwickeln. Für uns ist das eine prima Gelegenheit, all das Feedback durchzugehen, das wir zu *Dragon Age: Origins* und vor allem zu *Dragon Age 2* erhalten haben, um diese Dinge dann in *Inquisition* anzupacken. Ein Teil der Kritik zu *Dragon Age 2* waren die fehlenden spielbaren Rassen. Für *Inquisition* sagen wir also: ‚Wir haben euch gehört!' – und bringen die spielbaren Rassen zurück. Zu wenig Crafting und Charakterausstattung waren weitere Kritikpunkte, darum kommt das definitiv in *Inquisition* wieder. Und da gibt es noch viele andere Dinge, zum Beispiel die Story – die von *Inquisition* hat einen viel größeren Rahmen als *Dragon Age 2*. Darum bin ich schon ziemlich zufrieden mit der Ausrichtung von *Inquisition*, nicht nur als persönlicher Fan, sondern auch als Produzent. Hoffentlich werden es die Fans auch lieben."


Cameron Lee ist Produzent bei Bioware

PC Games: Mit der taktischen Ansicht scheint ihr ja gerade bei Fans des ersten Teils punkten zu wollen.
Lee: „Jeder, vor allem die PC-Spieler – und zu denen zähle ich mich auch! – mochte doch die taktische Ansicht von *Dragon Age: Origins*. In *Dragon Age 2* ging das nicht, Kamerawinkel und Kampftempo waren da ganz anders. Auch hier also: Wir entwickeln *Inquisition* von Grund auf neu und nutzen die Gelegenheit, um den Taktikmodus zurückzubringen und ihn im Vergleich zu *Origins* sogar zu verbessern. Zum Beispiel, indem wir das Tempo drosseln und das Kampfgefühl realistischer machen, indem wir den Animationen mehr Gewicht und Wucht verleihen. Wir haben das Feedback also definitiv gehört und reagieren darauf."

PC Games: Das Spiel erscheint auf fünf Plattformen. Müsst ihr deshalb irgendwelche Abstriche machen?
Lee: „Das ist eine echte Herausforderung, ehrlich gesagt! Wir entwickeln zuerst und vorrangig für die Next-Gen-Plattformen und für High-End-PCs. Erst danach schauen wir, wie wir das runterrechnen und für PS3 und Xbox 360 umsetzen können. Inhaltlich wird das Spiel auf allen fünf Plattformen in etwa gleich sein, aber auf PC, PS4 und Xbox One hat du sicherlich die detailreichere Erfahrung. Damit meine ich nicht nur feinere Grafik, wir können zum Beispiel auch manche Zonen dichter bevölkern oder eine bessere KI einbauen."

PC Games: Auch wegen der fünf Plattformen habt ihr das Cloud-Tool *Keep* eingeführt. Die Idee klingt gut!
Lee: „Ja, denn natürlich denkt man auch darüber nach, wie es mit der Marke weitergeht, mit *Dragon Age 4* oder *5*. Da ist es doch gut, wenn man Kontrolle über seine Entscheidungen und sein Savegame hat. Das System ist echt cool. Wenn wir in fünf Jahren noch *Dragon Age*-Spiele machen, wirst immer du selbst entscheiden, was du ins nächste Spiel übernehmen willst."

PC Games: Und welche Auswirkungen kann ich dann von so einem importierten Spielstand erwarten?
Lee: „Das umfasst so ziemlich alles. Alle Entscheidungen, die du in den Vorgängern getroffen hast, inklusive DLCs und Flash-Spiel. Alles ist ein Teil der *Keep*. Das System stellt sicher, dass etwaige Konflikte erkannt und behoben werden, bevor du mit *Inquisition* startest. Einige Entscheidungen wirken sich auf die Welt und die Handlung aus. Es ist komplex, aber auch ziemlich cool. Ich habe den Entwicklern neulich mal zugeschaut, wie sie an dem System arbeiten, und es war … (Cameron setzt eine beeindruckte Miene auf und lacht). Ganz schön abgefahrenes Zeug, was die da machen. Es ist irre."

dabei, einige Vorzüge der Vorgängerspiele zu vereinen. Wie gewohnt kann der Spieler beliebig zwischen den vier Partymitgliedern wechseln. Allerdings werden deren Attacken nun auf Wunsch direkt per Tastendruck ausgelöst – fast wie in einem Actionspiel. Außerdem beherrschen die Figuren nun Ausweichrollen, was nützlich ist, um beispielsweise dem Flammenstrahl eines Drachens auszuweichen. Zusammen mit der nahe gesetzten Third-Person-Kamera wägt man sich spätestens hier in einer Art Fantasy-*Mass Effect*. Bioware betont: Der Spieler soll möglichst viele Freiheiten genießen – und so kann er viele Kämpfe eben auch actionorientiert bestreiten, wenn er das will.

Natürlich wäre es aber kein *Dragon Age*, wenn sich Kämpfe nur durch simples Draufhauen gewinnen ließen – immerhin ist die Reihe vor allem für ihre Taktikwurzeln à la *Baldur's Gate* bekannt. Darum Entwarnung für all jene, die befürchten, *Dragon Age* mutiere nun zum Action-RPG: Wie in den beiden Vorgängern lassen sich Kämpfe jederzeit pausieren. So kann man die Spezialfähigkeiten seiner Gruppe wieder in aller Ruhe einsetzen. Der Krieger zieht beispielsweise entfernte Gegner lässig mit einer Eisenkette zu sich heran, während der Armbrustschütze derweil eine bessere Schussposition einnimmt und die Zauberin einen (toll inszenierten) Meteoritenschauer aufs Schlachtfeld ruft. Schönes Detail: Das Kampftempo ist spürbar langsamer als im hektischen Vorgänger, alle Bewegungen laufen kontrollierter ab und haben mehr Wucht – auf den ersten Blick sind das gute Verbesserungen gegenüber *Dragon Age 2*.

Der Taktik-Modus kehrt zurück

Bei aller Action will Bioware aber auch die Fans des ersten *Dragon Age* versöhnen. Dazu enthüllten die Entwickler bei unserer Präsentation einen neuen, vielversprechenden Taktik-Modus: Auf Wunsch zoomt die Kamera darin weit heraus und lässt sich dann beliebig über das Schlachtfeld bewegen. Dank Pause-Option kann man so in aller Ruhe die Lage studieren und den vier Partymitgliedern Kommandos erteilen – bequem aus der Draufsicht, ähnlich wie im ersten *Dragon Age*. Bioware


Die kniffligen Quest-Entscheidungen trifft man per Dialograd, ähnlich wie in den *Mass Effect*-Spielen.


Anders als in *Skyrim* tauchen die eindrucksvollen Drachen nicht zufällig auf – diese Kämpfe sind stets „handgemacht".

In dieser Szene schwingt der Held ein mächtiges, brennendes Schwert – auch solche Waffen soll man dank eines umfangreichen Crafting-Systems selbst herstellen können.

ist sich noch unsicher, ob man nicht nur die Kämpfe, sondern das gesamte Spiel aus dieser rausgezoomten Perspektive spielen kann. Doch egal wie die Details hier am Ende aussehen werden: Schon jetzt macht der Taktik-Modus einen guten Eindruck. Völlig offen ist übrigens, wie das PC-Interface aussehen wird, Bioware arbeitet noch daran. Produzent Cameron Lee, selbst bekennender PC-Spieler, erklärt ausweichend: „Für die PC-Version wird es definitiv ein Point&Click-Interface geben. Allerdings wird es sich wohl ein wenig von dem unterscheiden, was man in *Dragon Age: Origins* gesehen hat."

Festungen als Schlüsselrolle

Burgen haben eine wichtige Funktion in *Dragon Age: Inquisition*, allerdings will Bioware hierzu noch nicht zu viel verraten. Sicher ist: Es wird mehrere solcher Festungen in der Spielwelt geben, verteilt auf bestimmte Regionen, in denen die Inquisition ihren Einfluss zu mehren versucht. Um eine Burg von einer feindlichen Fraktion einzunehmen, kann der Spieler vorab verschiedene Aufgaben erfüllen, etwa gegnerische Stadtwachen weglocken oder ihre Wasserversorung vergiften. Anschließend muss der Inquisitor selbst ans Werk und sich mit seiner Party bis zum „Burgherren" durchkämpfen – ist der besiegt, gehört die Festung der Inquisition. Bioware inszeniert das übrigens richtig stimmungsvoll: In unserer Präsentation sehen wir, wie der Held nach seinem Sieg durch die eroberte Festung schlendert. Überall treiben sich nun befreundete NPCs herum, Soldaten und Händler, die den Stützpunkt mit Leben füllen und angeregt über die Schlacht plaudern. Atmosphärisch!

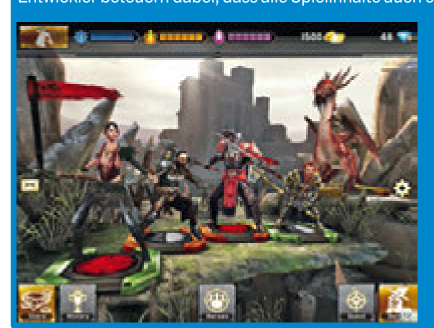
Nach der Eroberung geht's ans Verwalten: Der Spieler kann seiner Burg einen Schwerpunkt zuweisen, etwa Militär, Handel oder Spionage. Dazu darf er Agenten anheuern und



HEROES OF DRAGON AGE

Bis zum Release von Dragon Age: Inquisition können sich Fans schon mal mit *Heroes of Dragon Age* die Zeit vertreiben – allerdings nur auf iOS- und Android-Geräten.

Mit *Heroes of Dragon Age* soll diesen Herbst ein neuer Ableger der Reihe erscheinen. Ein klassisches RPG mit dichter Story ist allerdings nicht zu erwarten: *Heroes of Dragon Age* wird ein rundenbasiertes, kampfbetontes Taktik-Spiel. Mit über 100 sammelbaren Spielfiguren, die an die Charaktere und Monster aus *Dragon Age* angelehnt sind, gilt es, gegen andere Spieler anzutreten und verschiedene Quests zu lösen. Später soll der Titel um weitere Figuren und Inhalte erweitert werden. *Heroes of Dragon Age* entsteht derzeit bei EA Capital Games und setzt – wenig überraschend – auf ein Free2Play-Modell. Die Entwickler beteuern dabei, dass alle Spielinhalte auch ohne Echtgeld-Einsatz erreichbar sind. Solche Versprechungen dürften die Sorgen der Spieler allerdings kaum zerstreuen – immerhin hat gerade Bioware seinen Fans in dieser Hinsicht eine Menge zugemutet, etwa mit seiner geldgeilen DLC-Politik bei *Mass Effect 3* und *Dragon Age: Origins*. Ob *Heroes of Dragon Age* also auch kostenlos Spaß machen wird, bleibt abzuwarten.





Der Krieger zieht entfernte Gegner blitzschnell mit einer Eisenkette zu sich heran. Cooles Manöver!

Trotz Frostbite-3-Engine wird es wahrscheinlich keine „freie" Zerstörung geben. Wenn etwas in der Spielwelt kaputtgeht, dann weil die Leveldesigner extra dafür gesorgt haben.



auf Missionen schicken, um den Ausbau der Inquisition voranzutreiben. So kann man etwa einigen Untergebenen befehlen, ein versperrtes Tor in der Nähe einzureißen – anschließend kann der Spieler das Gebiet dahinter erkunden. Wie genau dieses Agenten-System und die Inquisitionsverwaltung funktionieren, wollte Bioware aber noch nicht verraten.

Gleiches gilt für einen Mehrspielermodus, den Bioware bislang weder dementiert noch bestätigt hat. Spricht man Cameron Lee darauf an, verweist er nur augenzwinkernd auf *Mass Effect 3*, für das Bioware erfolgreich eine Mehrspielerkomponente gebastelt hatte. Technisch dürfte es zumindest kein Problem sein, flotte Multiplayer-Partien umzusetzen: Mit der Frostbite-3-Engine kommt der gleiche Technik-Motor zum Einsatz, der auch schon *Battlefield 4* antreibt.

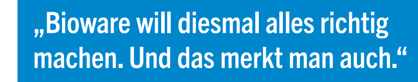
Next-Gen-Grafik dank Frostbite 3

Bioware präsentierte uns eine frühe PC-Version (mit Xbox-360-Gamepad). Grafisch wirkte das Gezeigte etwas farbenfroher und freundlicher als in den Vorgängern, ist aber nicht zu bunt geraten. Hohe Weitsicht, feine Lichteffekte, stilvolles Figurendesign und großartig animierte Drachen sorgen für tolle Bilder. Und wenn eine Zauberin ihren Meteoritenschauer aufs Schlachtfeld prasseln lässt, darf die Frostbite-3-Engine zeigen, dass sie auch starke Partikeleffekte beherrscht. Ein paar unschöne Details – etwa zu hell dargestellte Vegetation oder einige künstlich wirkende Bodentexturen – sollte Bioware aber noch ausbessern, um nächstes Jahr mit Grafikbomben wie *The Witcher 3* mithalten zu können.

Jonathan Perry, Cinematic Director bei Bioware, erklärt uns: „Wir haben tonnenweise Features zur Frostbite-3-Engine hinzugefügt, darunter ein verzweigtes Dialog-System, einen Plot-State-Editor, Cutscenes, Kamera-Systeme sowie neue Module für Gruppenkämpfe. Es war viel Arbeit, all das noch mal von Grund auf in einer neuen Engine zu bauen. Doch so hatten wie die Gelegenheit, vieles zu überdenken und zu verbessern, um auf das Feedback der Fans und unserer Entwickler einzugehen."

Viel Mühe, die sich auszuzahlen scheint: Mit *Inquisition* ist Bioware auf einem gutem Wege, neue wie alte Fans glücklich zu machen. ❑

Erstmals in *Dragon Age* darf man auch einen mächtigen Qunari als Rasse wählen.



Felix Schütz



Ich bin erleichtert: *Inquisition* hebt sich spürbar vom zweiten, umstrittenen Teil ab. Die weitläufigen Gebiete, die ich frei erkunden kann, sind für mich dabei die schönste Neuerung. Eine völlig offene Welt brauche ich eh nicht, denn eine dichte Story mit knackigen Entscheidungen ist mir trotz aller Beinfreiheit am wichtigsten! Die Idee, meine Inquisition auszubauen, klingt zwar cool, allerdings muss Bioware erst noch beweisen, dass das Konzept rund um die Burgen und Agenten spaßig umgesetzt wird. Und auch bei den Kämpfen bin ich noch vorsichtig: Der neue Taktikmodus macht zwar schon einen feinen Eindruck, doch solange ich's nicht selbst spielen konnte, bleibe ich – bei aller Vorfreude – noch ein klein wenig skeptisch.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: Herbst 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**



Von: Felix Schütz

Wenn der Tod für gute Laune sorgt: Die erste Erweiterung zu Blizzards Action-RPG steckt voller guter Ideen.

◀ In *Reaper of Souls* löst Malthael, Erzengel des Todes, die Höllenfürsten als Oberschurken ab.

Diablo 3: Reaper of Souls

Für die Fans kam Blizzards Ankündigung zur Gamescom wenig überraschend: Schon vor Jahren stand fest, dass mindestens eine Erweiterung zu *Diablo 3* entstehen soll. Und selbst der Titel *Reaper of Souls* wurde kurz vor der Enthüllung auf der Kölner Spielemesse angeteasert. Doch immerhin: Wo es an Überraschung fehlte, überzeugten die versprochenen Neuerungen: Mit *Reaper of Souls* schnürt Blizzard ein dickes Paket, das nicht nur frische Inhalte liefern, sondern auch viele Schwachstellen ausbessern soll, die das Hauptspiel bis heute plagen.

Akt 5: Der Engel des Todes

Reaper of Souls setzt nach den Ereignissen von *Diablo 3* ein und erzählt die Handlung weiter: Die Engel sind noch mit dem Wiederaufbau ihres Himmelsreiches beschäftigt, während der sterbliche Tyrael sich darum kümmert, dass der schwarze Seelenstein in Sicherheit gebracht wird. Doch gerade als der üble Klunker (der die Essenzen der sieben Höllenfürsten enthält) in einem Kerker versteckt werden soll, tritt ein alter Bekannter auf den Plan: Malthael, einst nobler Erzengel der Weisheit, kehrt als grausamer Engel des Todes zurück und beansprucht die Macht des schwarzen Seelensteines für sich. Warum er das tut, soll natürlich der Spieler herausfinden: Tyrael ruft erneut die Nephalem-Helden zur Hilfe, um Malthael zu stoppen und Sanktuario, die Welt der Menschen, zu retten.

Der fünfte Akt von *Reaper of Souls* entführt in neue Gebiete, die noch düsterer ausfallen sollen als im Hauptspiel. So wird man unter anderem die Region Westmark erkunden, die sich mit ihrem finsteren, mittelalterlichen Design deutlich vom hellen, vierten Akt abhebt. Fans von *Diablo 2* dürfen sich außerdem auf eine Rückkehr in die Festung des Wahnsinns freuen. Die neuen Levels werden wesentlich stärker zufallsgeneriert, als es noch im Hauptspiel der Fall war – das gilt vor allem für die Außengebiete. So will Blizzard die Wiederspielbarkeit erhöhen. Dabei sind die Entwick-

DAS IST NEU

Dies sind nur die ersten, bestätigten Inhalte für *Reaper of Souls*. Blizzard verspricht, dass das Add-on weitere, noch unangekündigte Neuerungen umfasst.

- Die Story des Hauptspiels wird in einem neuen, fünften Akt fortgesetzt
- Neuer Bösewicht: Malthael, der Erzengel des Todes
- Neue Gebiete, darunter Westmark und die Festung des Wahnsinns
- Die neuen Levels werden deutlich stärker zufallsgeneriert als im Hauptspiel
- Sechste spielbare Klasse: der Kreuzritter, ein gepanzerter Nahkämpfer
- Loot 2.0: stark überarbeitetes Beute-System mit mehr legendären Items
- Neues Handwerk: Die Mystikerin verzaubert magische Items
- Stufe 70 als neue Levelgrenze; es gibt neue Skills und Runen für alle Klassen
- Überarbeitetes Paragon-System erlaubt praktisch unendliches Aufleveln
- Manuelle Verteilung von Attributpunkten dank neuem Paragon-System
- Neue Spielmodi für das Endgame: Loot-Runs und Nephalem-Prüfungen





Der Kreuzritter ist ebenso offensiv wie defensiv: Sein Rüstungswert spielt auch in seine Angriffsstärke rein.

Neben Nahkampfattacken beherrscht der Kreuzritter auch Flächenzauber.

◀Dreschflegel, Schilde, schwere Rüstungen und heilige Magie sind die Eckpfeiler des Kreuzritters. Wie alle Klassen wird man auch den neuen Helden als weibliche Version spielen können.

ler bemüht, Ladezeiten so oft wie möglich zu vermeiden – man wird also häufiger von einem Außenlevel direkt in einen Innenbereich marschieren können, ganz ohne Ladebildschirm. So soll sich die Spielwelt etwas zusammenhängender anfühlen. Dass Blizzard auch zig neue Quests, Monster und Items einbaut, versteht sich bei einem vollwertigen Add-on von selbst: Der fünfte Akt soll aus durchweg frischen Inhalten bestehen und einen Umfang bieten, der vergleichbar mit dem zweiten Akt von *Diablo 3* ist. Außerdem sollen auch die vier Kapitel des Hauptspiels durch kleine Designänderungen und frische Items ein wenig aufgepeppt werden.

Grüße vom Paladin: Die neue Klasse

Mit dem Kreuzritter wird das bekannte Heldenangebot um eine sechste Klasse ergänzt. Dieser Glaubenskrieger erinnert bewusst an den beliebten Paladin aus *Diablo 2*: Mit Dreschflegeln und Keulen bewaffnet und durch schwere Rüstungen geschützt, stürzt sich der Kreuzritter am liebsten direkt ins Kampfgetümmel und kassiert dabei Treffer, die andere Helden schon lange umgehauen hätten. Zudem beherrscht der Kreuzritter verschiedene heilige Zauber, mit denen er ordentlich Flächenschaden austeilen kann.

Neue NPC-Begleiter soll es übrigens nicht geben. Allerdings wird man seine Kameraden Kormac, Lyndon und Eirena in neuen Dialogen näher kennenlernen.

Spielen statt handeln

Einige der wichtigsten Änderungen in *Diablo 3: Reaper of Souls* betreffen das Beutesystem. Kein Wunder, immerhin klagen viele Fans – trotz mehrerer Patches – immer noch darüber, dass man in *Diablo 3* nicht genügend wertige Beute findet. Stattdessen würden viele Spieler ihre legendären Items und Set-Gegenstände nach wie vor lieber aus dem höchst umstrittenen Auktionshaus beziehen. Und genau das soll sich ändern.

Nein, Blizzard wird das Auktionshaus nicht abschaffen. Stattdessen sollen mehrere Designänderungen dazu führen, dass man so viele gute Items findet, dass man das Auktionshaus einfach ignorieren kann. Eine naheliegende Änderung betrifft das Handwerkssystem: Die Mystikerin, schon vor Jahren angekündigt, dann noch vor Release aus *Diablo 3* rausgekickt, findet ihren Weg ins Spiel zurück. Sie kümmert sich künftig darum, die magischen Boni von Items neu auszuwürfeln, um so aus einem guten Gegenstand einen richtig tollen zu machen. Mehr Details dazu im Kasten unten. Ansonsten ändert

CRAFTING: DIE MYSTIKERIN KEHRT ZURÜCK

Ursprünglich sollte die Mystikerin schon im Hauptspiel auftauchen, wurde aber ein Jahr vor Release ersatzlos gestrichen. Blizzard erklärte damals, dass man sie später noch einbauen könnte, falls man eine bessere Spielmechanik für sie findet. Das scheint nun gelungen zu sein. In *Reaper of Souls* hat die Mystikerin zwei Funktionen:

- **Verzaubern:** Die Mystikerin kann eine beliebige magische Eigenschaft eines Items neu auswürfeln lassen. Allerdings wird der Gegenstand dadurch accountgebunden, außerdem werden alle anderen Werte des Items festgesetzt – nur der ausgewählte Wert lässt sich danach beliebig oft neu auswürfeln. Durch Verzauberungen besteht auch die Chance, einem Item wertvolle Sockelfassungen hinzuzufügen. Damit man aber keine schlechteren Boni als zuvor bekommt, kann man nach dem Auswürfeln auch stets den alten Wert auswählen.
- **Transmogrifizieren:** Ähnlich wie in *World of Warcraft* kann die Mystikerin die Boni von Items auf andere Gegenstände des gleichen Typs transferieren. Auf diese Weise kann der Spieler beispielsweise die Werte eines guten Helms auf einen anderen Helm übertragen, dessen Design ihm mehr zusagt.



Die Enklave der Lebenden ist ein neuer Stützpunkt im fünften Akt von *Reaper of Souls*.

Der finstere, bedrückende Stil in Akt 5 passt prima zur Handlung rund um den Todesengel Malthael.

sich nicht viel am Crafting, natürlich wird es aber zusätzliche Baupläne geben und dazu einen neuen Edelstein, den Diamanten. In Sockelfassungen eingesetzt, erhöht dieser Stein wahlweise den Schaden gegen Elitegegner, reduziert erheblich den Cooldown von Fertigkeiten oder erhöht alle Widerstandsarten.

Loot 2.0 verspricht fette Beute

An den legendären Items nimmt Blizzard gleich mehrere wichtige Änderungen vor. So werden Bossgegner wie Azmodan, Diablo oder Malthael künftig beim ersten Kill immer ein legendäres Item droppen. Und zwar kein Schrott, sondern vermehrt auch Ausrüstung, die gezielt zum eigenen Helden passt. „Smart drops" nennen die Entwickler dieses System – legendäre Items mit besonderen Eigenschaften, die sich nach der jeweiligen Klasse richten. Blizzard wird aber nicht nur zig neue legendäre Gegenstände hinzufügen, sondern auch die alte Ausrüstung überarbeiten und mit einzigartigen Boni versehen. Einige davon sollen so mächtig ausfallen, dass sie die gesamte Spielweise einer Klasse beeinflussen können. Als Beispiel zeigte Blizzard eine neue magische Waffe für den Zauberer, die es ihm gestattet, mehrere Hydras auf einmal zu beschwören.

Die Entwickler betonen dabei, dass man künftig deutlich weniger, aber dafür grundsätzlich bessere Beute im Spiel finden wird – die Flut an meist nutzlosen blauen und gelben Items, wie man sie derzeit in *Diablo 3* erlebt, soll damit ein Ende haben. Einen Vorgeschmack darauf gibt übrigens die (sehr gute) Konsolenumsetzung von *Diablo 3*: Hier hat Blizzard bereits einige Elemente des Loot-2.0-Konzeptes umgesetzt. Und tatsächlich: In der Konsolenversion findet man deutlich häufiger starke, legendäre Items, etwa bei Bossen, Elite-Monstern und Schatz-Goblins.

Endlos leveln dank Paragon-System

Wie für eine Erweiterung dieser Art üblich, wird die bisherige Levelgrenze angehoben: Bis zu Stufe 70 darf man seine Helden künftig entwickeln, das bedeutet: Neben dem Kreuzritter erhalten auch die anderen fünf Klassen neue aktive und passive Talente sowie frische Runen für bekannte Skills.

Noch spannender sind aber die Änderungen, die Blizzard am Paragon-System vornehmen wird. Zur Erinnerung: Das Paragon-System wurde mit Patch 1.04 eingefügt und erlaubte es bislang, einen Charakter auch über die Maximalstufe 60 hinaus zu leveln. In *Reaper of Souls* geht Blizzard aber noch weiter und bringt ein Feature zurück, das sich viele *Diablo 2*-Fans gewünscht haben: Man darf künftig wieder Attributpunkte verteilen. Mit jedem erspielten Paragon-Level wird man verschiedenen Charakterwerten einen Punkt zuweisen können – diese Aspekte sind in „Attribute", „Offensiv", „Defensiv" und „Abenteuer" unterteilt. Hinter jeder Kategorie verbergen sich verschiedene Statuswerte wie Stärke, Geschicklichkeit, kritische Trefferchance, Resistenz oder Laufgeschwindigkeit. Diese Charaktereigenschaften darf man künftig in jeweils 50 Schritten aufwerten. Ebenfalls neu in *Reaper of Souls*: Erspielte Paragon-Level sind accountübergreifend. Das bedeutet, dass künftig alle Charaktere eines Accounts auf die gleichen Paragon-Fortschritte zugreifen können. Selbst frisch erstellte Level-1-Helden können also

ENGEL DES TODES: WER IST MALTHAEL?



Fans haben es schon lange vermutet: Mit Diablo 3: Reaper of Souls übernimmt erstmals kein Höllenfürst, sondern ein Erzengel die Rolle des Bösewichts.

Malthael war einst ein nobler, hoch angesehener Engel; einer der ersten, der mit Größen wie Tyrael, Imperius oder Auriel den Angiris-Rat bildete. Über Jahrtausende war er als stilles, aber gewissenhaftes Mitglied bekannt. Als Erzengel der Weisheit hatte er enorme Einsicht in das komplizierte Geflecht der Schöpfung. Er sprach nur selten, und wenn, so blickten alle Engel zu ihm auf. Im Kampf galt er als beispiellos geschickt, mit seinen beiden Sensen wehrte er jeden Angriff spielend ab. Erst nach der Schöpfung von Sanktuario, der Welt der Nephalem und Menschen, verdunkelte sich Malthaels Gemüt. Als der Angiris-Rat darüber abstimmte, ob Sanktuario vernichtet werden sollte, enthielt er sich und erklärte, das Ergebnis der Wahl sei für ihn bedeutungslos. Nachdem Tyrael den Weltenstein (am Ende von *Diablo 2: Lord of Destruction*) vernichtete, verschwand Malthael spurlos – ein Rückschlag, von dem sich der Angiris-Rat nie wieder erholte. Erst mehr als 20 Jahre später kehrt er als düsterer Engel des Todes zurück.



Am Ende der Gamescom-Demo bekämpft man den Boss-Gegner Death Maiden in der Kirche der Zakarum.

INTERVIEW MIT KEVIN MARTENS

„Die Balance hat sicherlich nicht gestimmt."

PC Games: In *Reaper of Souls* führt ihr weitreichende Änderungen am Loot-System ein. Wie stark wird sich das auf das Auktionshaus auswirken, das bislang ja die beste Quelle für legendäre Items war?

Martens: „Das Auktionshaus ist im Grunde ein Handelsplatz. Handel ist kein falscher Weg, um an Items zu gelangen – aber es ist eben nicht der unterhaltsamste.



Kevin Martens ist leitender Designer bei Blizzard.

In den Anfängen von *Diablo 3* hat die Balance [hinsichtlich Drop-Raten und Auktionshaus, Anm. d. Red.] sicherlich nicht gestimmt. Und wahrscheinlich stimmt sie immer noch nicht ganz. Ein Monster zu killen und so Items zu bekommen, soll der beste und spaßigste Weg sein, das Spiel zu spielen! Der zweitbeste Weg wäre, ein Item zum Handwerker zu bringen und es verbessern zu lassen oder selbst etwas herzustellen. Und erst der dritte ist Handel. Wir wollen also sicherstellen, dass Items zu finden in Zukunft wieder der beste Weg ist, um neue Ausrüstung zu bekommen – weil's mehr Spaß macht."

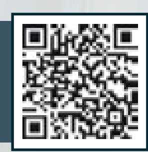
PC Games: Reagiert ihr damit auf die Kritik der Fans?
Martens: „Ja, wir verbringen viel Zeit damit, unseren Fans zuzuhören. Wir gehen auf sie zu, lesen die Foren und Fansites. Wir bekommen wöchentliche Berichte, in denen praktisch alles steht, was im Internet über *Diablo 3* gesagt wird. [...] Und natürlich spielen wir auch selbst sehr häufig. Und an einem gewissen Punkt hatten wir das gleiche Gefühl: mit Items zu handeln und im Auktionshaus etwas Gold für neue Ausrüstung auszugeben, ist nicht direkt unspaßig – aber es ist einfach nicht der *beste* Spaß. Und darauf sind wir aus: *besseren* Spielspaß."

PC Games: Mit den Änderungen am Paragon-System scheint es, als hätte man irgendwann richtig übermächtige Charaktere. Schadet das nicht der Balance?

Martens: „Das stimmt, wenn du genug Zeit investierst, wirst du dramatisch stärker sein als normale Charaktere. Man muss dabei die Änderungen am Item-System bedenken, und dass wir nun eine viel höhere Wiederspielbarkeit im Endgame haben. Das gilt schon im fünften Akt, alle Außengebiete sind hier zufallsgeneriert – sowas hatten wir im Hauptspiel nicht. Aufgrund solcher Änderungen wollten wir sicherstellen, dass du immer belohnt wirst. Und vor diesem Hintergrund ergibt das neue Paragon-System fürs Endgame einfach Sinn. Natürlich sind wir da schon ziemlich großzügig, was die schiere Power eines Charakters angeht. Aber andererseits geht es in *Diablo* doch sowieso darum, immer zu gewinnen. Du erschlägst die Monster ja am laufenden Band. Wichtiger ist, wie schnell und effektiv du das schaffst. Du weißt ja: Die Armeen der Hölle sind grenzenlos. Und so ist's eben auch mit deiner Macht."

Das Interview führte Mháire Stritter.

QR-Code einfach mit Smartphone oder Tablet scannen, um das komplette Video-Interview auf www.pcgames.de zu finden.



direkt Paragon-Punkte verteilen, sofern man sie zuvor mit einer anderen Klasse erspielt hat. Nebenbei ändert Blizzard ein wichtiges Detail: Paragon-Stufen werden praktisch unendlich sein. Die bisherige Grenze von Paragon 100 gilt in *Reaper of Souls* schlichtweg nicht mehr.

Neue Inhalte für das Endgame

Mit dem Add-on finden zwei neue Events ins Spiel, die gezielt das Endgame für hochstufige Helden aufwerten sollen. Zum einen gibt es die Beutezüge (Loot Runs) – das sind komplett zufallsgenerierte Dungeons, die 15 bis 20 Minuten in Anspruch nehmen. In diesen mehrstufigen Verliesen wird man neben willkürlich verteilten Monstern auch Bossgegner antreffen, die hohe Dropchancen für gutes Loot haben.

Als zweiter neuer Event kommen die Nephalemprüfungen hinzu. Dahinter verbergen sich Herausforderungen, in denen der Spieler so flott wie möglich mehrere Monsterwellen niederknüppeln muss. Je schneller man dabei vorgeht, desto größer fällt am Ende die Belohnung aus. Nephalem-Prüfungen lassen sich nur durch magische Portale erreichen, die zufällig in allen fünf Akten auftauchen können.

Gratis-Upgrades für das Hauptspiel

Fairer Service: Viele Neuerungen und Features wie das überarbeitete Paragonsystem, Loot 2.0, Beutezüge und Nephalemprüfungen werden auch ins Hauptspiel reingepatcht und stehen dann allen Spielern zur Verfügung – unabhängig davon, ob man *Reaper of Souls* gekauft hat oder nicht.

Offene Fragen und weitere Inhalte

Obwohl sie bereits viele Features verraten haben, deuten die Entwickler an, dass es noch mehr Neuerungen geben wird, die man derzeit aber unter Verschluss hält. Viele Fans spekulieren bereits, dass Blizzard eine Rangliste (Ladder) ähnlich wie in *Diablo 2* einbauen könnte. Und auch beim Thema PvP besteht Nachholfbedarf, nachdem Blizzard letztes Jahr eingestehen musste, die geplanten Arenen nicht in der gewünschten Qualität umsetzen zu können. Stattdessen integrierten die Entwickler nur die öden Scharmützel, die aber wenig Anklang bei den Spielern fanden. Sicher ist aber schon jetzt: Der Online-Zwang, für den Blizzard viel Kritik einstecken musste, wird bleiben – ein Offline-Modus wie in den Konsolenversionen ist nicht geplant.

Wann genau *Reaper of Souls* erscheint, ist – wie bei Blizzard üblich – nicht bekannt. Die Entwickler geben nur 2014 als Releasezeitraum an. Gerüchten zufolge könnte die Beta allerdings noch zum Ende dieses Jahres starten. ❑

Alle Außengebiete in Akt 5 werden zufallsgeneriert – ein klarer Fortschritt gegenüber dem Hauptspiel.



„Hätte nie gedacht, dass ich mich mal so auf den Todesengel freue."

Felix Schütz



Das sieht gut aus! *Reaper of Souls* setzt an den richtigen Stellen an und liefert nicht nur neue Inhalte, sondern auch zig Verbesserungen am Hauptspiel. Besonders die Änderungen am Beutesystem und die überarbeitete Paragon-Mechanik (Attributpunkte, wer hätte das gedacht?) klingen toll. Auch der fünfte Akt schaut nett aus: schön düster und stärker zufallsgeneriert als im Hauptspiel, so wünsche ich's mir. Einzig die neue Klasse lässt mich noch etwas kalt, ein gepanzerter Ritter im Paladin-Stil gewinnt wohl keinen Innovationspreis. Aber da auch die alten Klassen neue Runen und Skills bekommen, soll's mir recht sein. *Reaper of Souls* wird für mich ein Pflichtkauf – sofern Blizzard nicht wieder Jahre für die Fertigstellung braucht.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 2014

EINDRUCK — **SEHR GUT**

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Von: Felix Schütz

Die Beta schafft Klarheit: Mit seinem Free2Play-Debüt hat Blizzard auf die richtige Karte gesetzt.

Hearthstone ist ein schönes, lockeres Kartenspiel für zwischendurch – nicht mehr und nicht weniger.

Was Blizzard im März ankündigte, ließ so manchen Spieler schulterzuckend zurück: *Hearthstone, ein* virtuelles Kartenspiel mit Free2Play-Modell, das nicht nur für PC, sondern auch für iOS-Geräte erscheint. Seitdem wird in vielen Kreisen diskutiert: Braucht die Welt noch ein Trading-Card-Game? Haben die Schöpfer von *Diablo*, *Starcraft* und *Warcraft* nichts Besseres zu tun? Spätestens beim ausgiebigen Spielen der Beta-Version wird aber klar: Die anfänglichen Zweifel sind unbegründet – *Hearthstone* mag zwar nicht originell sein, macht aber einfach Spaß.

Fröhlicher Warcraft-Kartenspaß

Hearthstone basiert auf Blizzards *Warcraft*-Lizenz, und diese Wahl entpuppt sich als gute Entscheidung. Das comichafte Fantasy-Universum ist nämlich sehr umfangreich, sodass die Entwickler aus einer riesigen Auswahl an Figuren, Monstern und Zaubern schöpfen können. Daraus sind rund 300 Spielkarten mit liebevoll gemalten Motiven entstanden. Dazu überrascht das Spiel mit seiner sympathischen Stimmung – *Hearthstone* lädt auf den ersten Klick mit fröhlicher Musik, verspieltem Design und einer Prise Humor zur gepflegten Kartenschlacht ein.

Wie in *World of Warcraft* sind auch in *Hearthstone* mehrere Klassen im Angebot, darunter Schurke, Zauberer, Schamane, Paladin, Druide und vier weitere. Für alle Helden stellt man zwischen den Matches individuelle Kartensets (Decks) zusammen, wobei jeder Charakter unterschiedliche Schwerpunkte setzt: Hexenmeister schwächen ihre Gegner beispielsweise mit Flüchen und opfern Lebenspunkte, um weitere Karten auszuspielen. Jäger entfesseln vorrangig Wildtiere und verstärken die Biester mit Buffs. Krieger können sich Rüstungspunkte verschaffen und starke Waffenkarten ausspielen. Und Priester nutzen – Überraschung! – Heilfähigkeiten und praktische Lichtmagie.

Leicht kapiertes Spielprinzip

Die Grundlagen erlernt man in mehreren witzigen Übungskämpfen gegen KI-Gegner. Dabei ist das Spielprinzip so schnell verinnerlicht, dass man sich schon Minuten später in Online-Matches stürzen darf – immerhin steht der Kampf gegen echte Spieler an erster Stelle. Über das Battle.net kann man dazu entweder direkt einen Spieler aus seiner Freundesliste herausfordern oder aber man nutzt die automatische Spielersuche. Ein paar Sekunden Wartezeit,



Treffer! Das Bild wackelt, die Zuschauer jubeln – für ein Kartenspiel ist *Hearthstone* schön inszeniert.



Der rote Pfeil zeigt, welchen Zug unser Gegner gerade plant. So kriegen wir selbst seine Rückzieher mit.



Spott: Einheitenkarten mit der Eigenschaft „Taunt“ (Spott) sind entscheidend für die eigene Taktik. Sobald sie ausgespielt werden, fungieren sie als Schutzwall für unseren Helden und alle anderen Einheiten, indem sie feindliche Angriffe auf sich ziehen. Sie sind auf dem Spielfeld mit einem Schildrahmen versehen.



Spezialfähigkeiten: Alle Helden besitzen einzigartige Talente. Die Zauberin verschießt beispielsweise Feuerbälle. Solche Skills wirken anfangs zwar schwach, können aber richtig eingesetzt den Sieg bringen.

Runden: Hat man seine Züge erledigt, muss man die Runde mit einem Klick auf diesen Button abschließen. Wenn man zu sehr trödelt, wird die Runde automatisch beendet.

Lebenskraft: Beide Helden sitzen sich am Spieltisch gegenüber. Jeder von ihnen beginnt eine Partie mit 30 Lebenspunkten. Ziel ist es stets, dem Gegner alle Lebenspunkte abzuziehen – nur so lässt sich ein Match gewinnen. Durch Rüstungsbuffs und Heilzauber ist es aber möglich, die Lebensspanne eines Helden deutlich zu erweitern.

Karten: Alle Karten, die der Spieler gerade in der Hand hält, werden hier angezeigt. Am oberen Bildschirmrand sieht man zudem, wie viele Karten der Gegner gerade hat. Wichtig!

Mana: Jede Partie beginnt mit einem Mana-Punkt. Pro Runde erhält man einen weiteren Punkt, außerdem füllt sich der verbrauchte Mana-Vorrat mit jeder Runde wieder auf.

Buffs: Selbst sehr schwache Einheiten können durch Buffs zu wahren Kampfmonstern umfunktioniert werden. Dieser Soldat wird durch die zwei Ritter links von ihm verstärkt.

schon spuckt das Matchmaking-System zuverlässig einen Gegner aus. Dabei sind derzeit nur 1vs1-Kämpfe erlaubt, Koop-Gefechte in Teams sind also nicht möglich.

Die Kämpfe: ideal für zwischendurch

Jedes Gefecht in *Hearthstone* läuft nach dem gleichen Muster ab: Runde für Runde ziehen der Spieler und sein Gegner zufällige Karten von ihren Stapeln. Manche Karten stehen für Einheiten oder Angriffszauber, andere hingegen entfesseln gemeine Tricks oder nützliche Buffs. Ziel jeder Partie ist es, den feindlichen Helden zu besiegen, indem man ihm Zug um Zug seine 30 Lebenspunkte wegprügelt. Aus diesem Grund haben die meisten Einheitenkarten einen Angriffswert und eigene Lebenspunkte. Das Grundprinzip: Sobald man eine Einheit beschwört, muss man eine Runde abwarten, damit sie kampfbereit wird. In der nächsten Runde klickt man dann die einsatzfähige Karte an, markiert den gegnerischen Helden oder eine seiner Truppen, nochmal ein Klick und zack! – ein paar Lebenspunkte weniger.

Ohne Mana geht nichts

Pro Runde erhalten beide Spieler einen kostbaren Mana-Punkt. Man beginnt also mit einem, in der zweiten Runde hat man zwei Mana-Punkte, in der fünften sind es fünf und so weiter. Was banal klingt, ist entscheidend für die eigene Taktik, da jede Karte unterschiedliche Mana-Kosten hat. So kann man beispielsweise nicht gleich zu Beginn einen riesigen Drachen oder Oger beschwören – solche Brocken kosten viel magische Kraft! Stattdessen wird das Match mit günstigen, leichten Einheiten, Zaubern und Tricks eröffnet. Danach steigert sich die Gefahr mit jeder Runde und man beginnt, über der eigenen Taktik zu grübeln. Erst mal günstige Einheiten ausspielen und den Gegner langsam attackieren? Was, wenn er mit einem Flächenzauber reagiert? Und wenn er schon eine mächtige Elite-Karte von seinem Stapel gezogen hat? Habe ich dafür genügend Abwehrkarten parat? Soll ich mir noch welche aufheben – oder voll auf Risiko gehen und gleich alles ausspielen, was das Deck hergibt?

Je länger eine Partie dauert, desto verzwickter und spannender wird sie. Zu viel Zeit darf man sich bei seinen Überlegungen aber nicht lassen – jede Runde ist begrenzt und wird automatisch beendet, wenn man zu lange rumtrödelt. Auch deshalb spielt sich *Hearthstone* schön zackig!

FREE2PLAY: BOOSTER PACKS

Hearthstone ist kostenlos spielbar. Die einzige Ingame-Währung ist Gold, das man durch erfolgreiches Spielen erhält. Achtung: Normale Partien werfen fast gar kein Gold ab, die täglich wechselnden Quests dafür umso mehr! Mit Gold kann man Booster Packs mit je fünf neuen Spielkarten kaufen. Alternativ leistet man sich einen Zugang zur Arena – ein spezieller Spielmodus, in dem man Gold, Booster Packs und Handwerks-Ressourcen verdienen kann. Wer mag, darf Booster Packs natürlich auch gegen echtes Geld kaufen. Dazu gibt's mehrere Angebote – zwei Stück kosten beispielsweise 2,49 Euro, 40 Stück dafür 44,99 Euro.

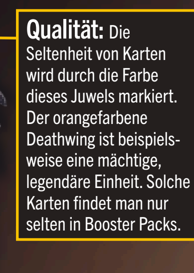


Nur durch Booster Packs gelangt man (selten) auch an die epischen und legendären Karten.

Kosten: Um eine Karte auszuspielen, wird eine bestimmte Menge Mana verbraucht. Diese teure Elite-Karte kann man beispielsweise erst gegen Ende einer Partie einsetzen.

Schicke Artworks: Alle Karten sind typischen *Warcraft*-Charakteren, Zaubern und Waffen nachempfunden. Im Deck-Editor kann man sich die Zeichnungen genauer anschauen.

Qualität: Die Seltenheit von Karten wird durch die Farbe dieses Juwels markiert. Der orangefarbene Deathwing ist beispielsweise eine mächtige, legendäre Einheit. Solche Karten findet man nur selten in Booster Packs.



Besonderheiten: Viele Karten haben spezielle Eigenschaften, die in diesem Textfeld erklärt werden. „Battlecry“ ist beispielsweise ein Effekt, der beim ersten Ausspielen aktiv wird.

Leben und Tod: Einheiten-Karten haben Lebens- und Angriffspunkte. Diese lassen sich über Buffs steigern. Besiegte Einheiten stehen in der nächsten Partie natürlich wieder zur Verfügung.



Für jede Klasse stellt man ein individuelles Deck zusammen. Dank vieler Filteroptionen ist das schnell erledigt.

Vielfältige Karten bieten Tiefgang

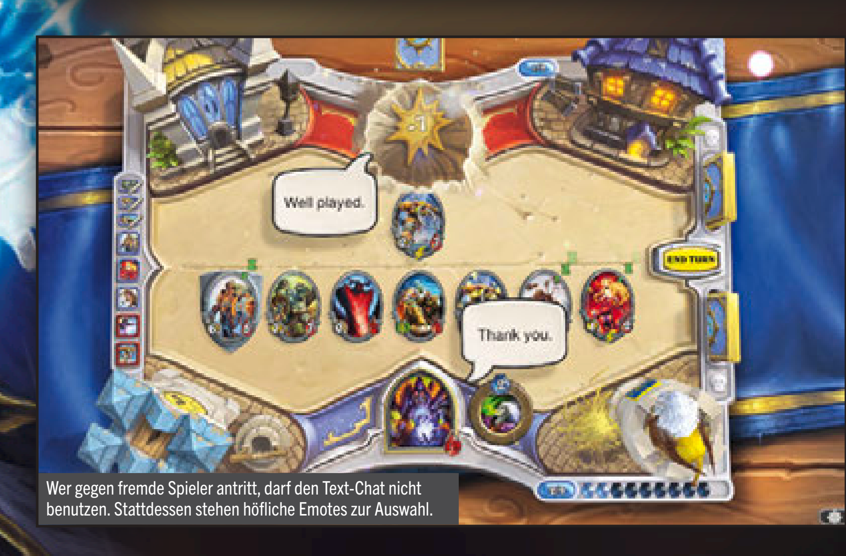
Die meisten Einheiten-Karten besitzen nicht nur einen Angriffswert, sondern auch spezielle Eigenschaften. Diese liefern die nötige Spieltiefe und sorgen dafür, dass ein simpler Schlagabtausch zur taktischen Zerreißprobe wird. Da gibt es etwa raffinierte Gnome, die Mana-Kosten für befreundete Einheiten senken. Jägerinnen, die beim Beschwören ein zusätzliches Pet aufs Schlachtfeld rufen. Totems, die jede Runde befreundete Einheiten heilen. Oder mächtige Ritter, die Angriffs- und Lebenspunkte aller ausgespielten Karten erhöhen.

Besonders wichtig sind dabei die defensiven Karten mit der Eigenschaft „Spott“ („taunt“). Wird so eine Einheit ausgespielt, bildet sich um sie ein Schildsymbol – das bedeutet, dass alle gegnerischen Truppen zunächst diese Einheit besiegen müssen, bevor sie den Helden angreifen können. Taunt-Karten können selbst die beste feindliche Taktik durcheinanderbringen und – im richtigen Moment eingesetzt – eine aussichtslose Partie in einen Sieg verwandeln.

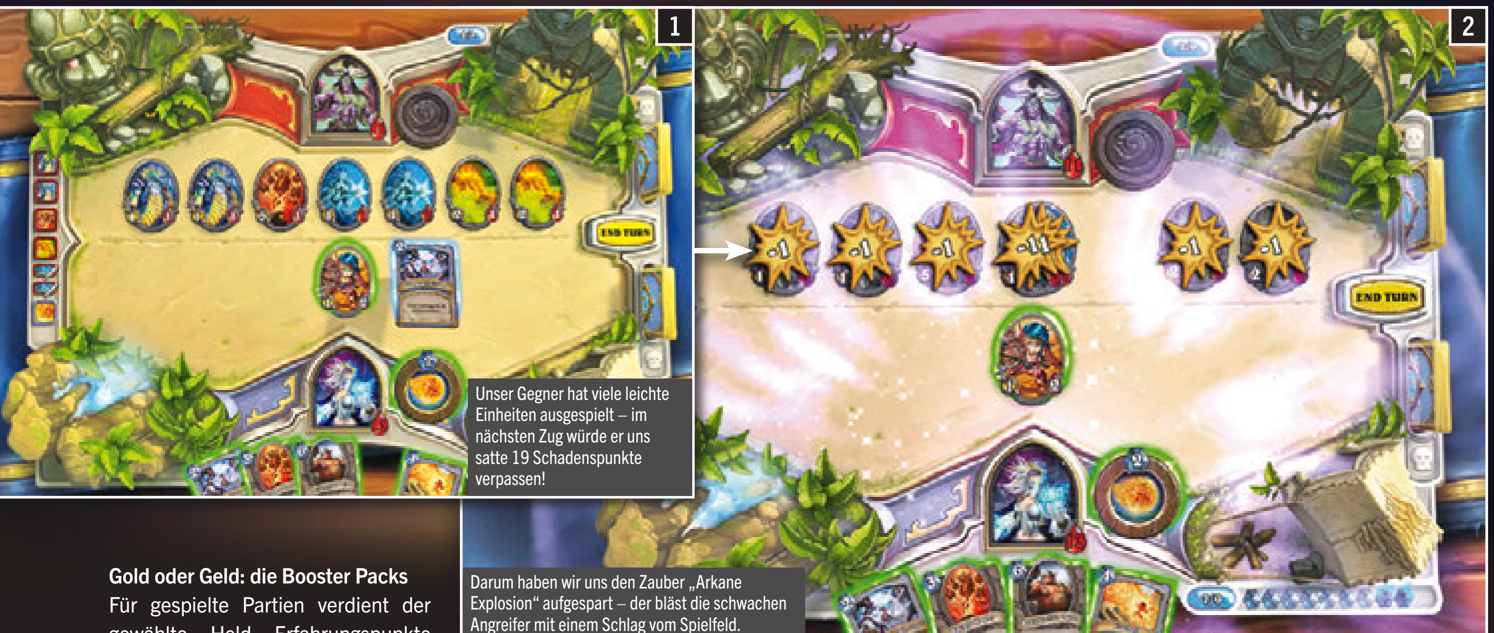
Die Emotionen spielen mit

Hearthstone ist ein Spiel, in dem man ebenso oft jubeln wie fluchen mag – die zufällige Kartenauswahl macht die Partien unberechenbar, selbst wenn man sich mit Booster Packs ein starkes Deck aufgebaut hat. Solche Spiele erzeugen dann schnell Emotionen – darum hat Blizzard eine wichtige Sperre eingebaut: Wer gegen fremde Spieler antritt, muss auf die Chat-Funktion verzichten. Stattdessen stehen nur vorgefertigte Emotes zur Auswahl: Gelingt dem Gegner beispielsweise ein cleverer Zug, kann man ihm ein respektvolles „Gut gespielt!“ rüberschicken. Und wer ein solches Lob erhält, der zeigt sich mit einem „Danke!“ von seiner höflichen Seite. Logisch: Wer bekannte Spieler aus seiner eigenen Freundesliste herausfordert, der kann natürlich auch einen klassischen Text-Chat nutzen.

Cooles Detail: Wenn man mit dem Cursor eine Karte untersucht, so wird diese für den Gegner rot umrandet. Man kann also stets erahnen, was der Gegenspieler gerade treibt und welche Karten er betrachtet!



Wer gegen fremde Spieler antritt, darf den Text-Chat nicht benutzen. Stattdessen stehen höfliche Emotes zur Auswahl.



Unser Gegner hat viele leichte Einheiten ausgespielt – im nächsten Zug würde er uns satte 19 Schadenspunkte verpassen!

Darum haben wir uns den Zauber „Arkane Explosion“ aufgespart – der bläst die schwachen Angreifer mit einem Schlag vom Spielfeld.

Gold oder Geld: die Booster Packs

Für gespielte Partien verdient der gewählte Held Erfahrungspunkte und steigt im Level auf. Bis zur Stufe 10 werden dabei neue Karten für die Klasse freigeschaltet, bis man ihr Basisset zusammen hat. Wer danach weitere Karten bekommen will, benötigt dazu Booster Packs, die fünf zufällige Karten enthalten. Unter diesen fünf finden sich auch oft seltene und legendäre Exemplare, die besonders mächtig sind und ganze Partien entscheiden können. Darum kann in manchen Kämpfen durchaus der Eindruck entstehen, dass der Gegner im Vorteil ist – denn auch das gehört bei Trading-Card-Spielen einfach dazu.

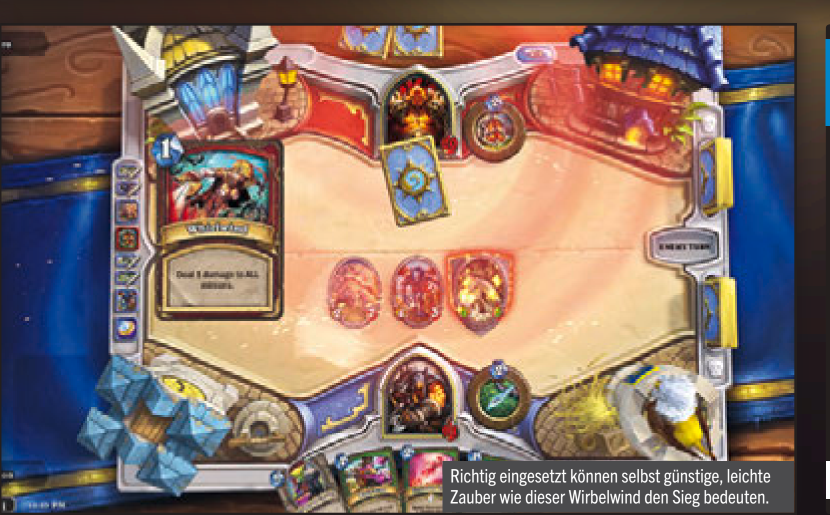
Hearthstone ist ein kostenloses Free2Play-Spiel. Darum verwundert es nicht: Booster Packs kann man gegen echtes Geld kaufen – zwei Kartenpäckchen kosten beispielsweise 2,69 Euro. Wer darauf aber keine Lust hat, der kann auch mit Spielgold bezahlen, das man durch gewonnene Matches verdient – dann kostet ein Päckchen 100 Goldstücke. In der Beta war das Balancing rund ums Gold noch nicht perfekt: Beispielsweise erhält man für normale Siege nur sehr wenig Gold, das lange nicht ausreicht, um Booster Packs zu kaufen. Allerdings gibt es auch tägliche Mini-Quests, beispielsweise „Gewinne drei Partien mit der Zauberin“ – für solche Aufgaben erhält man dann schon mal 40 bis 100 Goldstücke. Wer sich also hin und wieder einloggt und eine der Tagesquests macht, kann sich auch ohne echtes Geld ab und zu ein neues Kartenpäckchen leisten.

Arena und Crafting

Neben den normalen Gefechten und KI-Übungskämpfen gibt's noch einen weiteren Modus: die Arena. Um hier spielen zu dürfen, muss man eine Eintrittsgebühr zahlen – es werden 150 Goldstücke oder 1,79 Euro fällig. Das ist zwar nicht günstig, lohnt sich aber! In der Arena stellt man zunächst ein zufälliges Kartenset zusammen und tritt damit gegen andere Spieler an. Wer nun mehrmals in Folge gewinnt, der erhält dafür verschiedene Preise – etwa einen Batzen Spielgold, Booster Packs oder „Arkanen Staub“. Dieser magische Rohstoff wird benötigt, um neue Karten in einem Crafting-System herzustellen – je nach Seltenheit und Stärke kosten die Karten entsprechend mehr Ressourcen. Wer darauf keine Lust hat, kann aber auch einfach überschüssige Karten aus Booster Packs entzaubern, um so an etwas Arkanstaub zu gelangen. Auch wenn uns die Rohstoffkosten pro Karte derzeit noch etwas hoch erscheinen, ist das System fair: Immerhin hat der Spieler so auf längere Sicht die Möglichkeit, ganz gezielt an eine Wunschkarte zu gelangen.

Witzige Inszenierung

Auch wenn *Hearthstone* nur ein kleines Trading-Card-Game ist: Von den hübsch gezeichneten Karten bis zu den satten Zauber- und Treffereffekten ist das Spiel überraschend schön anzuschauen. Selbst bei den Spieltischen, die typischen *Warcraft*-Orten nachempfunden sind, beweisen die Entwickler Liebe zum Detail: Viele Zierobjekte lassen sich anklicken, um damit irgendeinen (spielerisch sinnfreien) Quatsch anzustellen. Auch der Sound trägt zur heiteren Stimmung bei: Neben fröhlich-mittelalterlicher Tavernenmusik wird das Spielgeschehen durch eine gelungene Klangkulisse untermalt, die den Eindruck erweckt, als stünden mehrere *Warcraft*-Charaktere brabbelnd um den eigenen Spieltisch herum. Haut man dem Gegner dann einen besonders heftigen Angriff um die Ohren, tönt anerkennendes Raunen oder Klatschen aus den Lautsprechern – da macht die Kartenschlacht gleich noch mal so viel Spaß. ❑



Richtig eingesetzt können selbst günstige, leichte Zauber wie dieser Wirbelwind den Sieg bedeuten.

„Kleines Spiel, großer Spaß: Blizzards Free2Play-Debüt ist gelungen.“ *Felix Schütz*

Klar, *Hearthstone* ist nicht originell – doch solange es Laune macht, ist mir das herzlich egal. Die fröhliche Stimmung, das zugängliche Spielprinzip, die spannende Mischung aus Taktik- und Glücksspiel, das alles sorgt für kurzweilige Gefechte, die mich schon locker eine Arbeitswoche gekostet haben (sorry, Chef!). Ob das Balancing rund ums Spielgold richtig sitzt, lässt sich schwer sagen: Anfangs waren mir neue Booster Packs und Arena-Zugänge tatsächlich noch zu selten. Doch dann baute Blizzard weitere Tagesquests mit guten Goldbelohnungen in die Beta ein. Darum bin ich optimistisch: Solange die Entwickler diesen Weg weiterverfolgen und mit dem Gold nicht knausern, wird *Hearthstone* nicht nur ein gutes, sondern auch ein faires Free2Play-Spiel.

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Star Citizen beeindruckt bislang vor allem durch brillante Technik. Der Detailgrad im Spiel ist fantastisch.

Star Citizen

Von: Stefan Weiß

Der Traum von einem lebendigen Universum. Schafft Chris Roberts es, ihn wahr werden zu lassen?

Wenn es ein Vorzeigeprojekt in Sachen Crowdfunding gibt, dann zählt Chris Roberts' Weltraum-Oper *Star Citizen* mit Sicherheit dazu. Auf der Gamescom beschrieb der *Wing Commander*-Schöpfer die Essenz von *Star Citizen* mit dem Wort „Dream". Ein Traum, den Roberts und sein Team verwirklichen wollen, ein Traum, dem bislang mehr als 250.000 zahlende Spieler folgen, mit einer inzwischen traumhaft hohen Spendensumme von mehr als 18,5 Mio. Dollar (Stand 12. September 2013). Doch damit gibt sich das Entwicklerteam nicht zufrieden – ein neues Crowdfunding-Ziel (Stretch-Goal) liegt bei 20 Mio. Dollar, um dann den Spielern noch mehr Inhalte zu bieten.

Die Vision – was wird Star Citizen?

Star Cititzen will spannende Weltraumkämpfe im Stil eines *Wing Commander* liefern, sprich die Spieler steuern ihre Schiffe in Dogfights durchs All, um sich als Pirat, Polizist, Freelancer oder Kopfgeldjäger zu verdingen. Eingebettet ist das Ganze in ein riesiges Universum mit hunderten von Systemen, gefüllt mit Planeten, Stationen und Kolonien. Ein dynamisches Wirtschaftssystem erlaubt Handeln im Stil von *Freelancer* oder *Privateer* und obendrein erlebt man das Weltraumabenteuer in einer MMOG-Umgebung. Technisch spielt *Star Citizen* dabei voll und ganz die PC-Muskeln aus, es basiert auf einer modifizierten CryEngine 3. Die bislang gezeigten Inhalte beeindrucken durch ihre enorme Polygonzahl und den immens hohen Detailgrad der Objekte.



Gigantische Stadtkulissen kennzeichnen die Planeten, die man in *Star Citizen* bereist. Wie viel Interaktion dort möglich sein wird, muss sich noch zeigen.



Die Cockpits der Schiffe sind ein Augenschmaus. Alle Instrumente sind voll funktionsfähig.

DER VOYAGER DIRECT STORE: MIKROTRANSAKTIONEN IN STAR CITIZEN

Das optionale Shop-System sorgte für reichlich Aufregung in der *Star Citizen*-Community.

Ende August waren viele *Star Citizen*-Fans überrascht, dass es nun ein Shop-System gibt, mit dem man nicht nur Dekorations-Gegenstände, sondern auch Waffen für Schiffe kaufen kann. Abgerechnet wird mit der Spiel-Währung UEC. Die Preise variieren derzeit zwischen 4.000 UEC und 16.000 UEC für verschiedene Laser-Kanonen. Die Credits kann man auch für Echtgeld kaufen. 5.000 UEC sollen 5 Dollar kosten, 20.000 UEC 20 Dollar usw. Nachdem es heftige Kritik seitens der Community gab, rudert Chris Roberts zurück und überdenkt derzeit mit seinem Team, wie genau das Shop-System aufgebaut werden soll. Fest steht, dass es keine spielrelevanten Inhalte geben wird, die man ausschließlich per Shop erhalten kann, und man denkt auch über ein „Cap", eine Höchstgrenze nach, damit nicht alles auf einen Schlag im Shop gekauft werden kann. „Alles wird auch im Spiel durch NPC-Händler angeboten werden", so Roberts dazu.



▲ Mit Dekorationsgegenständen kann man seinen Hangar in *Star Citizen* aufhübschen. Das Heldenposter zum Beispiel kostet 1.000 UEC, was einem Wert von 1 Dollar entspricht. Für eine Werkbank hingegen muss man schon 15.000 UEC (15 Dollar) hinblättern. So richtig zufrieden ist die Community mit dem Shop bislang noch nicht.

◀ Besitzer des großen Luxushangars könnten vielleicht Gefallen daran finden, mit diesem kleinen Buggy durch ihre Anlage zu düsen. Solcherlei Gimmicks sind derzeit nur im Online-Shop erhältlich, sollen im fertigen Spiel aber auch von NPC-Händlern angeboten werden.

Erste Schritte für Spieler – das Hangar-Modul

Spieler, die mit ihrer Crowdfunding-Spende Zugang zur Early-Access-Phase von *Star Citizen* erhalten haben, dürfen seit einigen Wochen schon ihren eigenen Hangar und die gekauften Schiffe besichtigen. Das 3 Gigabyte große Modul gibt es in verschiedenen Varianten, je nachdem, wie viel man für *Star Citizen* ausgegeben hat. Viel mehr, als durch den Hangar zu laufen und sein Schiff von allen Seiten zu betrachten, geht derzeit noch nicht. Trotzdem fühlt es sich schon klasse an, wenn man im Cockpit seines Jägers Platz nimmt und die Fülle an Details bewundern kann. Cockpit-Displays, Joystick, Armaturen – man sucht sofort den Knopf, um die Hangartür zu öffnen, um endlich in die Weiten des Alls aufbrechen zu können.

Countdown läuft – Dogfight noch in diesem Jahr möglich

Bis die *Star Citizen*-Piloten abheben können, wird noch etwas Zeit vergehen. Immerhin versprach Roberts im Rahmen der diesjährigen Gamescom, dass man Ende 2013 mit einem Dogfight-Modul an den Start gehen wolle. Darin sind dann Gefechte im Raum möglich.

Welcher Flieger soll's denn sein? Das kostet Star Citizen

Wer sich auf der Webseite zu *Star Citizen* umschaut (www.robertsspaceindustries.com/pledge), kann zwischen verschiedenen Kaufvarianten wählen, um Einlass ins Spiele-Universum zu erhalten. Wer sich für ein Game-Package entscheidet, erhält neben seinem gewählten Schiff auch Zugang zur Alpha- und Beta-Phase des Spiels. Je teurer das Package ist, desto mehr zusätzliche Inhalte sind enthalten. Das können etwa weitere Schiffe, zusätzliche Ingame-Währung und weitere Goodies wie etwa „Ein Tag mit Chris Roberts" sein. Das günstigste Package kostet 35 Dollar, während die teuerste Variante mit 10.000 Dollar zu Buche schlägt. Wer dagegen nur am fertigen Spiel ohne frühen Zugang interessiert ist, erwirbt einfach sein gewünschtes



Zum Start von *Star Citizen* soll das Spieluniversum zunächst 100 Sternensysteme umfassen.

Dank der eingesetzten CryEngine 3 wirken die Gesichter der Figuren sehr plastisch und realistisch.

„*Star Citizen* ist ein Traum, den ich verwirkliche.“

PC Games: Wie gestaltet sich die Lernkurve in *Star Citizen* für den Spieler?
Roberts: „Wichtig für uns ist, dass der Einstieg cool und leicht verständlich ist, im Prinzip so, wie es schon in den *Wing Commander*-Spielen oder *Privateer* der Fall war. In *Star Citizen* haben wir allerdings jede Menge tiefergehende Spiel-Details, die der Spieler nach und nach entdecken und für sich optimieren kann. Man kann das vielleicht analog zu *Starcraft 2* betrachten. Das kannst du einfach mit der Maus spielen und dabei Spaß haben. Wer jedoch alles perfekt beherrschen will, lernt alle Hotkeys auswendig, befasst sich mit Build-Orders, perfektioniert sein Spiel. Das funktioniert in *Star Citizen* ähnlich. Du kannst am Anfang erst mal bedenkenlos herumfliegen, Aufträge erfüllen, ohne dir dabei Gedanken machen zu müssen, wie du nun dein Schiffsmodell upgradest oder Module und Schiffssysteme modifizierst – das kommt erst im Laufe des Spiels zum Tragen. Dann wirst du Zeit damit zubringen, dein Schiff oder deine Schiffe für bestimmte Situationen auszubauen und anzupassen. So kannst du beispielsweise mit Upgrades experimentieren, um ein besseres Kampfschiff mit mehr Feuerkraft zu erhalten. Andere Module verbessern die Tarnfähigkeit oder die Manövrierfähigkeit deines Schiffes. So kannst du nach und nach tiefer in die Schiffsmechaniken eintauchen und sie für deinen persönlichen Spielstil nutzen.“



„Star Citizen soll als lebendiges Universum funktionieren.“

Chris Roberts ist Firmenchef von Roberts Space Industries.

PC Games: Es gibt Stimmen, die sagen, *Star Citizen* sei wie *EVE Online*, nur mit mehr Action. Wie denkst du darüber?
Roberts: „*EVE Online* ist ein gutes Spiel, entspricht aber nicht dem Stil von Spielen, die ich gerne mache. Für mich ist *EVE* zum Beispiel viel zu schwer, um sich ins Gameplay reinzufinden. Was sicher vergleichbar ist, ist die Tatsache, dass wir ein dynamisches Weltraumspiel erschaffen, das auf die Handlungen der Spieler reagiert. Ein wesentlicher Unterschied hingegen ist, dass wir *Star Citizen* viel persönlicher machen wollen. Das fängt schon damit an, dass deine Figur in einem Cockpit sitzt und die Instrumente bedient und du nicht mit einer weit entfernten Außenkamera dein Schiff steuerst. Ein anderer Aspekt ist der Größenunterschied – in *EVE Online* hast du etwa Schlachten zwischen Tausenden von Spielern. Das erreichen wir mit *Star Citizen* sicher nicht, bedingt durch den hohen Detailgrad, den wir anstreben. Der Fokus in *Star Citizen* liegt eher darin, dir das Gefühl zu geben, in deinem Schiff zu sitzen und den Weltraum dabei so intensiv wie möglich zu erleben.“

PC Games: Wie viel Spaß habe ich, wenn ich mich beispielsweise nur ein, zweimal pro Woche in *Star Citizen* einlogge oder gar längere Pausen mache?
Roberts: „Unser Ziel ist, *Star Citizen* so zu designen, das wir möglichst viele Spielertypen bedienen können. Sprich wenn du nur ab und zu *Star Citizen* spielst, wird das keine Nachteile für dich haben. Du kannst *Star Citizen* wie ein *Privateer* oder *Freelancer* erleben, ganz nach deinen eigenen Vorstellungen spielen, mit dem Unterschied, dass andere Schiffe um dich herum von echten Spielern gesteuert sind. Daneben haben wir Inhalte für kleinere Spielergruppen oder etwa Koop-Schiffe, wie die Constellation. Das Schiff ist für vier Spieler gedacht, um ein gemeinsames Spielerlebnis zu bieten. Oder du schließt dich einer großen Gilde an, die das Ziel hat, ein Handelsimperium aufzubauen, um einen Sektorbereich wirtschaftlich zu dominieren. Wir wollen auf keinen Fall, dass man das Gefühl bekommt, man verpasst wichtige Dinge, bloß weil man nicht die Zeit hat, jeden Tag ins Spiel reinzuschauen. Wir werden keine Play2Win-Situationen haben, denn es gibt keine typische „Win“-Situation. *Star Citizen* soll sich wie ein lebendiges Universum anfühlen, in dem ständig neue Dinge passieren und in dem jeder Spieler sich so einbringen kann, wie er gerne möchte. Ich denke, unser Universum ist groß genug dafür und das Design dafür vielfältig genug.“

PC Games: Hast du manchmal Angst davor, am Ende nicht das zu liefern, was sich die Backer vom Spiel erhoffen?
Roberts: „Oh – ich bin der größte Kritiker, was mich betrifft, und ich glaube schon, dass am Ende ein gutes Spiel herauskommt. Aber ja, es schafft auch Druck, denn ein Spiel mit dem Geld der unterstützenden Spieler zu entwickeln, das ist etwas Neues für mich und ja, ich bin mir auch darüber bewusst, dass wir nicht alle Vorstellungen und Wünsche jedes einzelnen Backers umsetzen können – das ist unmöglich. Aber *Star Citizen* ist ein Traum und wir versuchen, möglichst viel in diesem Traum zu verwirklichen.“

PC Games: Wie viele Menschen arbeiten denn derzeit an dem Projekt?
Roberts: „Wir haben inzwischen 50 fest angestellte Mitarbeiter und darüber hinaus noch 40 zusätzliche Kräfte, die verschiedene Arbeiten im Projekt übernehmen. Es ist gut möglich, dass es am Ende 150 bis 200 Leute sind. *Star Citizen* ist nun mal ein großes Spiel.“

PC Games: Gibt es denn schon Pläne, *Star Citizen* langfristig als Franchise aufzubauen?
Roberts: „*Star Citizen* soll möglichst lange als lebendige Welt funktionieren, dementsprechend haben wir schon jetzt Ideen, um langfristig neue Inhalte zu liefern. Schon jetzt in der Produktion des Spiels entstehen Geschichten zu den Charakteren, die wir in *Star Citizen* haben. Autoren schreiben Romane und es ist gut denkbar, daraus zum Beispiel auch ein TV-Format zu erstellen. Auch lineare Storys, die wir im Spiel selber integrieren, lassen sich langfristig ausbauen.“



Star Citizen soll nicht nur im Weltraum, sondern auch auf Planetenoberflächen Spielinhalte bieten.


Die Schiffsmodelle in *Star Citizen* strotzen nur so vor Details. Die CryEngine 3 macht's möglich.


Wie versessen die Entwickler darauf sind, Figuren möglichst realistisch wirken zu lassen, zeigt das Outfit dieses Soldaten. Alle Feinheiten der gezeichneten Vorlage sind auch im fertigen Modell enthalten.

Schiff. Das Einstiegs-Modell Aurora ist für 25 Dollar erhältlich, die mächtige Constellation hingegen für 225 Dollar. Wichtig ist, sich die Beschreibungen der einzelnen Angebote durchzulesen, denn einige Game-Packages sind beispielsweise nur noch zeitlich begrenzt verfügbar.

Besser gut versichert – das Insurance-System

Aufträge erfüllen, Kämpfen, Handeln, es gibt viele Wege, um sich Credits in *Star Citizen* zu verdienen, und das ist auch nötig, um erfolgreich zu sein. Grundsätzlich gilt, dass ein Spieler, dessen Schiff abgeschossen wird, dieses für die Ingame-Währung UEC (United Earth Credits) neu kaufen muss. Es sei denn, er hat seine Kiste versichert. Wer derzeit ein Spiel-Package oder Schiff für *Star Citizen* gegen Echtgeld kauft, erhält dafür auch eine lebenslange Versicherung. Später im Spiel kann man Schiffe auch ohne eine solche Versicherung kaufen, beziehungsweise einzelne Versicherungspolicen. Diese soll es nicht nur für Schiffe, sondern auch für Waren geben. Falls ein Spieler sein Spiel gänzlich ohne Versicherung bestreitet und sein Schiff verliert, muss er durch die Erfüllung von Aufträgen für NPCs die Credits verdienen, um sich wieder ein eigenes Schiff leisten zu können.

Angebot und Nachfrage – Das Wirtschaftssystem in Star Citizen

In einem Entwicklervideo erläutert Chris Roberts am Beispiel einer Raketenfabrik, wie dynamisch der Warenhandel in *Star Citizen* sein wird. Eine solche Fabrik benötigt verschiedene Rohstoffe, um die Raketen herzustellen. Wenn Bedarf an den Gütern besteht, wird die Fabrik entsprechende Aufträge in den Job-Boards auf Stationen anbieten. Der Spieler kann nun die Rolle des Lieferanten übernehmen. Wenn er auf dem Weg zur Fabrik beispielsweise von Piraten angegriffen und sein Schiff samt Ladung zerstört wird, bleiben die Rohstoffe in der Fabrik aus. Die Fabrik wird bei anhaltender Störung der Lieferungen neue Missionen generieren, um die Bedrohung durch die Piraten auszuschalten. Wenn die Fabrik längere Zeit nicht produzieren kann, wird sich das auf den Preis der Raketen auswirken. Handelsaufträge werden aber von der KI selbst durchgeführt, sprich der Spieler kann KI-Transporter beispielsweise abfangen, um sich selber als Pirat zu betätigen. Generell soll sich der Verbrauch von Gütern auf das Preisgefüge in einem System auswirken. Beispiel: Wenn ein Sektor hart umkämpft ist und dementsprechend viel nachgerüstet und repariert werden muss, steigt der Bedarf an entsprechenden Waren und damit auch deren Preise.

Neue Ziele gesteckt – Bodenkämpfe und Raumstationen

Bislang ist der Enthusiasmus des Entwicklerteams von Roberts Space Industries ungebrochen und die bisher äußerst erfolgreich verlaufende Crowdfunding-Kampagne lässt auf weiteren Zuwachs schließen. Wenn die magische Grenze von 20 Mio. Dollar geknackt wird, ist vorgesehen, dass jeder Spieler eine begrenzte Anzahl von Weltraumstationen besitzen und managen darf. Weiterhin soll mit dem Erreichen des Stretchgoals das Ego-Shooter-Konzept im Spiel weiter vertieft werden. Bislang war vorgesehen, Enterkämpfe an Bord von Schiffen oder Stationen in typischer Ego-Shooter-Manier einzubauen. Das neue Ziel sieht vor, dies sogar auf Planetenoberflächen auszuweiten. Spieler sollen dann auf gesetzlosen Planeten spannende Shooter-Gefechte austragen dürfen. Was man sich genau darunter vorzustellen hat – ob es beispielsweise als reines PvP-Event stattfindet oder ob mehr dahintersteckt –, das erfahren wir wohl erst, wenn das Finanzierungsziel auch tatsächlich erreicht worden ist. Bislang klingen die versprochenen Inhalte wahrlich wie ein Traum – hoffen wir mal, dass dieser sich auch am Ende verwirklichen lässt und nicht wie eine schillernde Seifenblase platzt. ❑



Die meisten Backer von *Star Citizen* verfügen über einen Discount-Hangar. Dieser lässt sich upgraden.

„Roberts ist zuversichtlich, am Ende ein gutes Spiel abzuliefern.


Stefan Weiß

Roberts' Traumfabrik schmiedet große Pläne. Dass Mr. *Wing Commander* gute Spiele machen kann, hat er in der Vergangenheit bewiesen. Doch mit jedem neu angekündigten Stretchgoal für *Star Citizen* wird mir etwas mulmiger zumute, wie das alles am Ende reibungslos funktionieren soll. Weltraumkämpfe, ein komplexes MMOG-Universum, ein dynamisches Handelssystem, dazu ein dichtes Storyerlebnis für Einzelspieler, PvP-Gefechte und jetzt auch noch Ego-Shooter-Bodenkämpfe. Hoffentlich übernimmt sich Roberts damit nicht. Bislang glänzt *Star Citizen* lediglich mit beeindruckender Technik; spannend wird es, wenn wir endlich aus dem Hangar rauskönnen, um das eigentliche Spiel zu erleben.

GENRE: Weltraum-Action
ENTWICKLER: Roberts Space Industries
PUBLISHER: Cloud Imperium Games
TERMIN: 2015

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

Wasteland 2



▲ Bis zu sieben Charaktere passen in unsere *Wasteland 2*-Gruppe. Vier davon erstellen wir selbst, der Rest schließt sich uns unterwegs an.

Wasteland 2 ist mit seinen verschwommenen Texturen derzeit noch keine Augenweide, trotz manch hübscher Details wie der im Wind wehenden US-Flagge.

▲ Die Rangers sind so etwas wie die Sheriffs des Ödlands. Das hindert den Spieler aber nicht daran, NPCs nach Belieben umzulegen, statt ihnen beim Wiederaufbau der Zivilisation zu helfen.

Von: Peter Bathge

Zurück zum Ursprung: Das Kickstarter-Rollenspiel befindet sich auf einem guten Weg.

Wenn Designer-Legende Brian Fargo, der Chef von Inxile Entertainment und Macher von *Wasteland*, *Fallout* und *The Bard's Tale*, höchstpersönlich zur Präsentation seines neuesten Projekts lädt, lässt man sich nicht lange bitten: Auf der Gamescom zeigte uns das Branchen-Urgestein zusammen mit dem Projektleiter Chris Keenan eine fortgeschrittene Alpha-Version von *Wasteland 2*.

Charakterwahl mit Folgen

Mit einer Gruppe von sieben Helden ziehen wir in *Wasteland 2* durch die Einöde, in die sich die Erde nach einem Atomkrieg verwandelt hat. Der Grund für den Trip? „Ein Mord und ein ungewöhnliches Funksignal", so die nebulöse Ansage von Fargo. Vier Charaktere, sogenannte Ranger, erstellen wir zu Spielbeginn selbst, bestimmen Namen, Aussehen, Nationalität, den einstigen Beruf der Figur, Attribute (insgesamt sieben Stück) und Skills (33 in den Kategorien Kampf, Wissen und Allgemein). So legen wir fest, ob unsere Spielfigur ein Raucher ist, gerne mal dümmliche Kommentare von sich gibt („Smart Ass") oder auf einem Bein hinkt. Diese augenscheinlich nebensächlichen Merkmale haben gewaltige Auswirkungen: Sie bestimmen, wie andere Ödland-Bewohner auf unsere Ranger-Truppe in Dialogen reagieren und welche Aufgaben sie uns anbieten. In nahezu jedem Gespräch soll es solche versteckten Auslöser geben, weshalb es praktisch ausgeschlossen ist, dass zwei Spieler die gleichen Abenteuer erleben und sich mit denselben KI-gesteuerten Personen vertragen oder streiten. Das klingt wie der Albtraum jedes Spieledesigners, legen die Firmen doch heutzutage großen Wert darauf, dass kein Spieler wichtige Inhalte verpasst. Brian Fargo sieht das ganz anders: „Entscheidungen in Spielen haben nur dann wirklich Bedeutung, wenn sie nicht über kurz oder lang zum selben Ergebnis führen. Deshalb müssen wir den Mut haben, den Spielern bestimmte Inhalte bewusst vorzuenthalten."

FEUER FREI: DAS KAMPFSYSTEM

Die rundenbasierten Schusswechsel erinnern an *Jagged Alliance 2*.

Das Deckungssystem funktioniert ähnlich wie in *XCOM: Enemy Unknown*: Wer hinter hüfthohen Sandsackbarrieren kauert oder mit dem Rücken zu einem Schuppen steht, erhält eine höhere Ausweichchance auf gegnerische Schüsse.

Welcher Charakter in den rundenbasierten Gefechten als Nächstes am Zug ist, bestimmt der Initiativewert: Wer seiner Heldengruppe durch kluge Skill- und Gegenstandsauswahl eine hohe Initiative beschert, verschafft sich einen taktischen Vorteil, da seine Figuren als Erste zuschlagen dürfen.

Farbige Flächen zeigen an, ob mit einer Schusswaffe ausgestattete Charaktere einen Bonus auf ihre Trefferchance erhalten (grün), normal zielen (gelb) oder nur geringe Chancen auf einen Treffer haben (rot).

Am linken unteren Bildschirmrand sehen wir, wie viele der für jede Handlung benötigten Aktionspunkte verbleiben, nachdem ein Charakter sich bewegt, eine Knarre abgefeuert oder einen Kameraden verarztet hat. Außerdem lässt sich hier der aktuelle Zug beenden und die Waffe auswählen.

Alle Interface-Elemente lassen sich beliebig auf dem Bildschirm verschieben oder ausblenden, unter anderem die Schnellzugriffsleiste mit sechs frei belegbaren Skill-Icons, die wir mit den entsprechenden Zifferntasten aktivieren.

Alle Kampfaktionen lassen sich in der rechten unteren Bildschirmecke nachlesen. Hier finden sich stimmungsvolle Detailangaben zur Umgebung sowie ein Mitschnitt der Dialog.

Für die zu Beginn leeren Figurenslots werben wir in *Wasteland 2* drei von insgesamt über 20 Nichtspielercharakteren (NPCs) an. Jeder davon besitzt eine eigene Persönlichkeit und springt auf ein anderes Attribut an. So kann es schon mal passieren, dass ein potenzieller Gefährte das Angebot ausschlägt, der Gruppe beizutreten, weil er nicht mag, dass wir einen Trinker dabeihaben. Schaffen wir es dann doch, einen Begleiter anzuheuern, setzen wir uns mit ihm in Gesprächen auseinander und absolvieren NPC-spezifische Aufträge. Oder wir schießen einen uneinsichtigen Partner über den Haufen, etwa wenn der unfreundliche Scharfschütze des Teams einfach nicht damit aufhört, Gegenstände aus unserem Inventar zu klauen. Wir könnten die diebische Elster natürlich auch einfach zur Rede stellen und dazu bringen, seine kleptomanischen Tendenzen einzuschränken – aber nur, wenn wir einen Charakter in unserer Gruppe haben, der über ein entsprechend hochstufiges Redetalent verfügt.

Sprich mit mir!

Dialoge führen wir auch mit allerlei anderen Figuren, die in der Einöde herumstehen oder in Städten ihrem Tagewerk nachgehen. Sofern wir sie nicht gerade bei Sichtkontakt umlegen, denn *Wasteland 2* lässt sich auch dann erfolgreich abschließen, wenn wir jeden NPC humorlos unter die Erde befördern. Dann würden uns aber die mit viel Liebe geschriebenen, nur in Textform vorliegenden Dialoge entgehen. In denen helfen farbig markierte Stellen dabei, die wichtigsten Fakten umgehend zu erfassen. Eigene Antworten legen wir unserer Heldentruppe per Stichwort-Auswahl in den Mund. Praktisch: Wenn wir mit dem Mauszeiger über das Wort fahren, sehen wir die ausformulierte Antwort. Die so getätigten Aussagen sind übrigens schnörkellos gehalten: Die *Wasteland 2*-Helden sollen keine Bandwurmsätze von sich geben, deren Sinn der Spieler erst sekundenlang entschlüsseln muss, bevor er per Multiple-Choice-Verfahren die passendste Antwort auswählt.

Stets präsent im Spiel ist der *Wasteland*-eigene Humor, den Brian Fargo und sein Team aus dem Vorgänger übernommen haben. So treffen wir im Spielverlauf auf einige abgefahrene Fraktionen wie einen Zusammenschluss furchtbar höflicher Kannibalen (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Dann wieder locken wir bemitleidenswerte Ziegen per Tierfreund-Skill an, nur damit diese in ein Minenfeld wandern und die gefährlichen Sprengkörper unfreiwillig aus dem Weg räumen. Das ist nicht nur fies, sondern auch unnötig, denn mit den Skills „Perception" und „Explosives" könnten wir die Minen auch einfach ohne Tieropfer entdecken, entschärfen und später selbst einsetzen. Amüsant: Manche Widersacher lassen einen Discobot von der Leine, eine glitzernde Discokugel auf Rädern. Dessen Lasershow blendet unsere Heldengruppe und erhöht die Trefferchance, wenn Gegner auf unsere angestrahlten Charaktere anlegen. Dabei spielt der Discobot 80er-Jahre-Musik mit Fremdschäm-Faktor in Endlosschleife ab. Angesichts so viel Blödsinn hätte es uns während der Präsentation nicht einmal überrascht, wenn der in einen albernen Poncho gekleidete und mit einem gigantischen Sombrero ausgestattete Hauptheld der gezeigten Gruppe im Takt der Musik getanzt hätte.

Keine Schwarz-Weiß-Malerei

Wasteland 2 soll mindestens 40 bis 50 zu erkundende Karten beinhalten, 15 davon große Siedlungen oder Hubs mit mehreren verknüpften Arealen. In welcher Reihenfolge wir diese Orte besuchen, bleibt uns überlassen. Allein 20 Stunden soll die Hauptgeschichte in Anspruch nehmen, dazu kommen aber noch jede Menge interessante Nebenaufträge, für die sich das Inxile-Team eine ganze Reihe gleichberechtigter Lösungen ausgedacht hat. „Wir haben kein einfaches Gut-Böse-Schema, nach dem wir die Aktionen des Spielers bewerten. Es gibt keine Moral-Anzeige wie in *Mass Effect*", erklärt Keenan. „Wir verurteilen niemanden – aber die NPCs im Spiel schon, sie reagieren unterschiedlich auf die Aktionen des Spielers." Das soll zu weit verzweigten, oftmals erst Stunden nach einer Entscheidung ersichtlichen Konsequenzen führen. Ein (simples) Beispiel: Unsere Gruppe trifft einen Händler, dessen Wagen in einem Graben feststeckt. Wir könnten den armen Tropf einfach ausrauben. Oder aber wir lassen einen Charakter mit hohem Stärkewert den Wagen auf die Straße schieben. Falls wir dem Krämer aushelfen, bietet er uns bei einem späteren Wiedersehen in der Stadt neue, weitaus stärkere Ausrüstung zum Kauf an – und gibt uns sogar einen Rabatt auf die Ware.

Viele dieser optionalen Aufträge erhalten wir durch aufmerksames Zuhören: Wie in *Fallout 3* führen unsere Spielfiguren ein Radio mit sich, dessen Empfangsfrequenz wir frei bestimmen. Zahllose Sendestationen und Amateurfunker nutzen den Äther, um Hilferufe abzusetzen oder nach Bewerbern für die eigene Fraktion zu fahnden. Die oftmals minuten-

SCHRÄGE ÖDLAND-EINWOHNER: DIE FRAKTIONEN

In der Welt von *Wasteland 2* finden sich zahlreiche Gruppierungen mit eigenen Motiven und Zielen.

Das Verhältnis der Heldentruppe zu den unterschiedlichen Fraktionen soll drastische Auswirkungen auf Verlauf und Ausgang der Handlung haben. Unsere Entscheidungen in den Aufträgen können so weitreichende Konsequenzen haben, denn die anderen Ödländer bekommen durch Radionachrichten Wind von unseren Taten.
***Wasteland*-Fans der ersten Stunde** kennen manche Fraktionen aus dem 1988 veröffentlichten Vorgänger, es gibt aber auch Neuzugänge. Die Intimfeinde unserer Ranger sind die Red Scorpions, eine Art blutrünstige Motorrad-Gang – ohne Motorräder. Zusammen mit der Wrecking Crew sind die Scorpions für die meisten Überfälle auf unbescholtene Wanderer verantwortlich. Eine ganz andere Nummer sind die Mannerites, denen gutes Benehmen und Etikette (englisch: „manners“) über alles geht. Doch der höfliche Haufen hat ein dunkles Geheimnis: Mannerites essen für ihr Leben gerne Menschenfleisch! Ähnlich schräg kommen die Gippers daher, die den ehemaligen US-Präsidenten Ronald Reagan als Gottheit verehren. Oder die Robbinsons, die glauben, dass gut gemeinte Durchhalteparolen populärer Motivationstrainer reichen, um die Apokalypse zu überstehen.

◀ Die Children of the Citadel sind halb Mensch, halb Maschine und halten nichts von gewöhnlichen Erdenbewohnern ohne Synthetik.

▼ Bei den irren M.A.D. Monks handelt es sich um einen Ableger der aus dem ersten *Wasteland* bekannten Sekte Servants of the Mushroom Cloud. Sie verehren radioaktive Strahlung als Gott, genannt Great Glow. Ihr Lebensziel ist es, durch Strahlenvergiftung oder eine nukleare Explosion eins mit Great Glow zu werden.



langen Radionachrichten sind im Gegensatz zu den gewöhnlichen Dialogen vertont und sorgen mit ihren teils verzweifelten Appellen an vorbeikommende Wanderer für viel Atmosphäre. Während der Gamescom-Präsentation wird die Heldentruppe so Zeuge des Überlebenskampfes einer Frau im Fieberwahn: Anhand der Hinweise im Radio entdecken die Ranger einen verborgenen Pfad durch die Berge, der sie zu der Dame führt. Die einzige Bitte der Kranken: Man möge sie aus ihrem Elend erlösen. Der Vorspieler zückt die Schrotflinte und erteilt den Gnadenschuss. Doch als die Gruppe sich auf den Rückweg macht, trifft sie auf Elroy, den Ehemann der Toten. Elroy hat die benötigte Medizin gefunden – tragischerweise zu spät. Geblendet von Trauer und Wut greift er die Helden an und schon hat die Truppe zwei Menschenleben auf dem Gewissen. Dabei hätte ein Charakter mit entsprechend hoher Medizin-Fähigkeit die Krankheit der Frau heilen können …

Ein paar Meter weiter, in der Nähe eines alten Gefängnisses, werden die Ranger Zeuge, wie eine Gruppe von Schlägern Schutzgeld von einer Frau erpresst: Wir können eingreifen oder aber selbst die Gebühr zahlen, um unbehelligt durch das Gebiet der Gangster und an einer schwer befestigten Barrikade vorbei zu gelangen. Alternativ findet sich aber auch ein Schleichpfad, der auf die andere Seite führt. Oder wir überreden die Banditen mit unserer silbernen Zunge dazu, uns ohne Wegzoll durchzulassen.

Taktisch ballern

Das postnukleare Szenario von *Wasteland 2* wäre natürlich nicht komplett, wenn gewalttätige Auseinandersetzungen mit mutierten Tieren, gierigen Banditen und anderem menschlichen Abschaum keine gleichwertige Alternative zum Labern und Schleichen wären. Ergo hat Inxile Entertainment viel Zeit und Mühe in die Entwicklung des rundenbasierten Kampfsystems gesteckt. Zu diesem Zweck baute das Studio schon zu Beginn der Entwicklung einfache Kampfarenen, für die Keenan & Co. günstige Texturen und 3D-Objekte aus dem Asset-Shop der zum Einsatz kommenden Unity-Engine erstanden, anstatt sie selbst zu kreieren. „Wir haben durch den Kauf von Assets rund eine Million Dollar gespart“, sagt Studiochef Fargo und ergänzt: „Dank dieser Methode haben wir in einem Zeitraum von 90 Tagen Fortschritte erzielt, für die wir normalerweise ein Jahr gebraucht hätten.“ Grafisch sieht man *Wasteland 2* die Billigproduktion zwar zuweilen an, aber der schmutzig-authentische Look passt zur Spielwelt. Und von

DIE UNITY-ENGINE

Was steckt hinter der beliebten Indie-Grafikmaschine?

Unity3D ist für nicht kommerzielle Zwecke kostenlos und erlebte zuletzt einen Boom, weil zahlreiche Kickstarter-Projekte auf die günstige und äußerst variable Technik setzen, etwa *Project Eternity* oder *Shroud of the Avatar*. Die Engine punktet mit einfachster Handhabung; per Drag & Drop lassen sich Objekte mit Skripts verknüpfen und simple Spielideen ganz ohne Programmierkenntnisse verwirklichen. Das spart ebenso Zeit wie der Asset-Store mit bereits fertigen 3D-Modellen.



Die einzelnen Gebiete sind sehr groß und über eine Weltkarte miteinander verbunden.

Einen dynamischen Tag-und-Nacht-Wechsel gibt es nicht. Manche Aufträge finden aber im Schutz der Dunkelheit statt.

Gespräche liegen nur in Textform vor und werden per Stichwort-Auswahl geführt.

der praktischen Zoom-Funktion, die in der niedrigsten Stufe für sehr viel Übersicht sorgt, könnte sich sogar so manches Echtzeitstrategie-Spiel eine Scheibe abschneiden. Hat da wer *Company of Heroes 2* gesagt?

Das Kampfsystem von *Wasteland 2* macht unabhängig von der Krümelgrafik schon einen sehr guten Eindruck, vor allem für Freunde taktischer Oldschool-Rollenspiele. So besitzen alle Charaktere eine Rüstungsklasse, die mit dem für jede Waffe und Munitionsart spezifischen Durchdringungsfaktor verrechnet wird, um bei einem Treffer den verursachten Schaden auszuwürfeln. Bei Kämpfen auf kurze Distanz sind zudem unhandliche Knarren mit großer Reichweite wie Scharfschützengewehre, Laserpistolen oder Raketenwerfer im Nachteil, wenn der Gegner ein Feld neben dem Schützen steht. In so einer Situation lohnt es sich, aus dem schnörkellosen Listeninventar mit eindeutigen *Fallout*-Anleihen (Stichwort: Pipboy) eine Nahkampfwaffe auszuwählen. Munition ist in *Wasteland 2* äußerst knapp; jeder Schuss muss sitzen, der Schwierigkeitsgrad ist bewusst hoch gehalten. Wenn einer unserer Charaktere stirbt, ist er für immer weg vom Fenster: Heutzutage heißt das Permadeath, früher war das in Rollenspielen das Natürlichste der Welt. Die Positionierung der sieben Gruppenmitglieder ist immens wichtig für das Schlachtenglück: Wer klug vorgeht und etwa vor dem Gefecht den Scharfschützen des Teams im Echtzeitmodus auf eine nahe Klippe beordert, kann später im rundenbasierten Kampf als Erstes den gut versteckten Anführer der Feindesschar ausknipsen, der ansonsten seine Kollegen anstachelt und Verstärkung ruft.

Hohe Erwartungen

Über 60.000 spendable Kickstarter-Nutzer haben Inxile fast drei Millionen US-Dollar überwiesen, um das Spiel ihrer Träume zu entwickeln. Auf das fertige Produkt müssen aber auch diese treuen Anhänger noch eine Weile warten. Anlässlich des ursprünglich geplanten Veröffentlichungstermins im Oktober erscheint nur eine Beta-Version. Anschließend will Inxile zusammen mit den Unterstützern auf Bug-Jagd gehen, das fertige Spiel inklusive des Uralt-Vorgängers soll noch vor dem Jahreswechsel erscheinen. Der deutsche Publisher Deep Silver übernimmt übrigens nur die Distribution, bringt also etwa eine DVD-Fassung in den Einzelhandel und hilft bei der deutschen Übersetzung. Einfluss auf den Spielinhalt hat Deep Silver aber nicht: Wenn *Wasteland 2* doch nicht so großartig werden sollte, wie die Fans es sich erhoffen, dann ist allein Inxile Entertainment dafür verantwortlich. ❑



Die Umgebungen wirken bereits sehr stimmungsvoll, etwa dieser ausgestorbene Flugzeugfriedhof.

„Ein Rollenspiel wie früher – mit allen Stärken und Schwächen“



Peter Bathge

Wasteland 2 wirkt zwar mehr wie ein hässliches Entlein als ein schöner Schwan, aber die Optik ist in diesem Fall Nebensache. Fargo & Co. wollen klassische Rollenspieltugenden wie rundenbasierte Taktikgefechte, einen hohen Grad an Interaktivität sowie möglichst große Wahlfreiheit wiederbeleben. Gerne doch! Die Auswirkungen der Charaktererstellung und des Verhaltens meiner Helden auf Dialoge und Quests sind mannigfaltig und konsequent: Der Wiederspielwert dürfte immens hoch sein. *Wasteland 2* befindet sich auf dem besten Weg, die feuchten Träume der Kickstarter-Unterstützer zu erfüllen. Ob der isometrische *Fallout 3*-Ersatz zugänglich genug ist, um auch außerhalb dieser Nische Erfolg zu haben, bleibt jedoch abzuwarten.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Inxile Entertainment
TERMIN: 4. Quartal 2013

EINDRUCK **GUT**

Auf der einblendbaren Karte, die nur einen Ausschnitt der Stadt zeigt, sieht man, wie groß die Spielwelt von *The Division* ist.

Weihnachtliche Stimmung in New York? Mitnichten! *The Division* zeichnet ein düsteres Bild der Zukunft.

Tom Clancy's The Division

Von: Wolfgang Fischer

Endlich für PC angekündigt: Ubisofts technisch beeindruckender Mix aus Action und Online-RPG.

Das Entwicklerstudio Massive Entertainment sollte zumindest Strategiefans ein Begriff sein. Seit 13 Jahren sind die Schweden mittlerweile im Geschäft. Ihr erster Titel war im Jahr 2000 das Echtzeitstrategiespiel *Ground Control*. Großes Aufsehen erregten die Entwickler aber erst 2007 mit dem erstklassigen *World in Conflict*. Weil Massive bisher nur PC-Strategiespiele produzierte, war die Überraschung groß, als Ubisoft auf der diesjährigen Spielemesse ankündigte, dass die Schweden ihrem geliebten Strategiegenre untreu werden und am Open-World-Action-Spiel *The Division* (für Xbox One und PS4) arbeiten. Auf der Gamescom in Köln, die Ende August stattfand, bestätigte Ubisoft dann endlich, was wir längst vermuteten: *The Division* wird auch für PC erscheinen!

Mehr Action als Rollenspiel?

Abgesehen von dieser Ankündigung gab es auf der Spielemesse in Köln aber keine weiteren Neuigkeiten zu Massives ambitioniertem Projekt. Die meisten bislang veröffentlichen Infos stammen von einer Gameplay-Präsentation im Rahmen der E3. Die Entwickler bezeichnen *The Division* selbst als Online-Open-World-RPG. Wie viel Rollenspiel am Ende drinstecken wird, bleibt aber abzuwarten, denn das auf der E3 gezeigte Material entsprach mehr einem Deckungs-Shooter in Third-Person-Perspektive als einem vollwertigen Rollenspiel.

Düstere Zukunftsvision

Tom Clancy's The Division spielt in der nahen Zukunft in der nord-



Eine Szene aus dem E3-Gameplay-Video: ein Team von Spielern sucht in einer Polizeiwache nach nützlichen Vorräten.

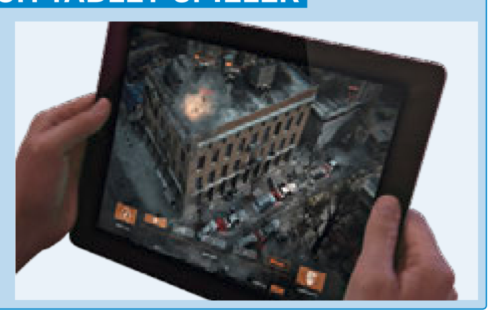


The Division ist ein deckungsbasierter Shooter in Verfolgerperspektive. Oben rechts: eine Drohne, die von einem Tablet-Spieler gesteuert wird.

DAS COMPANION-SYSTEM: KAMPFUNTERSTÜTZUNG DURCH TABLET-SPIELER

Der letzte Schrei in Sachen plattformübergreifender Spiele. Wie bei *Watch Dogs* dürfen auch bei *Tom Clancy's The Division* Tablet-Spieler in das Gameplay der PC- und Next-Gen-Versionen eingreifen.

Wer *The Division* auf dem Tablet zockt, kontrolliert eine fliegende Kampfdrohne. Diese verfügt über gute Allround-Fähigkeiten und übernimmt daher problemlos die Rollen fehlender Spieler (Unterstützung, Angriff oder Heilung). Drohnen-Spieler können also befreundete Spieler mit Fähigkeiten buffen, die den Schadensausstoß erhöhen, als Gruppenheiler fungieren und obendrein noch versteckte Ziele markieren. Wer sich als Tablet-Unterstützung für Spieler des Online-Rollenspiels auf den anderen Plattformen besonders gut macht, erhält Zugriff auf mächtige Offensivfähigkeiten, etwa Raketensalven. Es bleibt abzuwarten, wie stark die Drohnenunterstützung am Ende ausfallen wird. Im Moment erscheinen uns die fliegenden Alleskönner noch zu mächtig.



amerikanischen Stadt New York. Nachdem ein Virus einen Großteil der Bevölkerung ausgelöscht hat, kämpfen die wenigen verbleibenden Menschen ums Überleben. Ihr gehört einer Gruppe an, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, in diesen chaotischen Zeiten Recht und Ordnung wiederherzustellen. Große Teile der Stadt werden von Plünderern und Banditen kontrolliert und müssen Sektor für Sektor erobert werden, um die Straßen für die verbliebenen Menschen wieder sicher zu machen. Dies geschieht unter anderem durch die Einnahme von bestimmten Orten wie Polizeiwachen, in denen dringend benötigte Vorräte lagern. Im Rahmen der Gameplay-Präsentation erlebten wir, wie sich mehrere Spieler zu einem Team zusammenschlossen, um Plünderer unschädlich zu machen, die gerade ein Polizeirevier angreifen. Die Auswahl dieses als „kritisch" (bedeutet: nur eine bestimmte Zeit lang verfügbar) bezeichneten Auftrags erfolgte über eine große Übersichtskarte der Stadt, die man als Spieler über eine Art Hightech-Armband mit Projektionsfähigkeiten aufruft. Ebenfalls auf dem Plan verzeichnet sind Händler, Event-Locations, befreundete Spieler und weitere Missionenorte (siehe Bild rechts oben auf der gegenüberliegenden Seite).

Hightech-Hilfsmittel

Das Armband erfüllt aber noch weitere Funktionen: Es ermöglicht auch den Zugriff auf das persönliche Inventar des Spielers und das Skillsystem. Hier kommt der Rollenspielaspekt zum Tragen. Man erhält Erfahrungspunkte für absolvierte Missionen und erledigte Gegner. Je weiter man im Level aufsteigt, desto mehr Skillpunkte darf man verteilen. Der Unterschied zu den meisten Online-RPGs liegt darin, dass man die Skillung seines Helden jederzeit ändern und der jeweiligen Situation anpassen darf. Im vorgestellten Spielabschnitt nahm ein Spieler eine unterstützende Rolle ein, die es ihm ermöglichte, seine Kollegen mit zeitlich begrenzten nützlichen Verstärkungen (Buffs) zu versorgen. Diese gewähren dann für eine bestimmte Zeit größere Präzision beim Feuern oder eine höhere Durchschlagskraft der Waffen. Ein anderer Spieler übernahm die Rolle des Heilers und stellte so bei befreundeten Einheiten verlorene Lebenspunkte wieder her. Entsprechende Symbole auf der Benutzeroberfläche neben den Namen der Kameraden zeigen an, welche Skills gerade aktiv sind und ob diese im Moment verfügbar sind (Stichwort: Abklingzeiten).

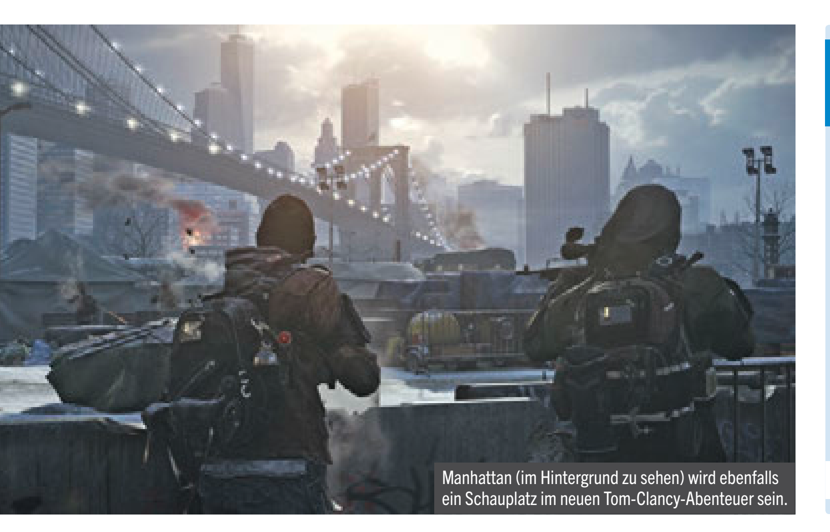
Gelungene RPG-Elemente

Neben den Skills verfügt man in *The Division* zudem über permanente Talente, die den eigenen Helden mit dauerhaften Verbesserungen ausstatten. Im Laufe des Kampfs um die Polizeiwache erhielt das dreiköpfige Team Unterstützung durch einen Tablet-Spieler, der eine fliegende Kampfdrohne befehligte (mehr dazu in obigem Kasten).

Gegen Ende der Präsentation gewährten die Entwickler dann noch einen kurzen Blick auf ein weiteres Spielelement: Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP). Nach Befreiung der Polizeiwache geriet das Team unter Beschuss durch andere menschliche Spieler. Dieser Angriff erfolgte ohne Vorwarnung oder entsprechende Bildschirmanzeigen, was die Vermutung nahelegt, dass entweder ganz New York eine große PvP-Zone darstellt oder die gezeigte Mission in einem Areal stattfand, wo solche Gefechte erlaubt sind. Wie derartige PvP-Kämpfe zur Story passen, ist noch nicht bekannt.

Mächtig starke Grafik-Engine

In Sachen Technik hinterließ *The Division* einen erstklassigen Eindruck. Angetrieben wird das Spiel von einer neuartigen Engine, Snowdrop genannt. Diese zeichnete ein wunderschönes, äußerst detailliertes, winterliches New York auf den Bildschirm. Massives mächtiger Grafikmotor glänzte aber nicht nur mit hübschen Effekten, sondern auch mit einem aufwendigen Zerstörungssystem. Autoscheiben zerbarsten im Kugelhagel, Reifen platzten und Betonabsperrungen zersplitterten effektvoll. Allem Anschein nach wird *The Division* über eine Voice-Chat-Funktion verfügen. Im Rahmen der Präsentation unterhielten sich die Charaktere ständig, tauschten Infos aus und stimmten Taktiken ab. Auch wenn bisher nicht allzu viel über das Spiel bekannt ist, so machten die gezeigten Szenen dennoch so richtig Lust auf mehr. Dank der PC-Ankündigung von *The Division* müssen Computerspieler auch nicht mehr neidisch in Richtung Next-Gen-Konsolen schielen, sondern dürfen sich ebenfalls auf den 2014 erscheinenden Mix aus Online-Rollenspiel und Deckungs-Shooter freuen. ❑



Manhattan (im Hintergrund zu sehen) wird ebenfalls ein Schauplatz im neuen Tom-Clancy-Abenteuer sein.

„Sehr ambitioniertes Projekt mit genialem futuristischen Setting!"

Wolfgang Fischer



Nicht weniger als die Revolution des Online-RPG-Genres versprechen die Entwickler von Massive Entertainment für *Tom Clancy's The Division* und angesichts des bisher Gesehenen glauben wir, dass sie zumindest auf dem richtigen Weg sind. Natürlich hängt vieles davon ab, ob es den Machern gelingt, die zahlreichen Ballereien des Deckungs-Shooters, die den Kern des Spiels darstellen, in eine spannende Geschichte einzubetten. Außerdem bleibt noch abzuwarten, wie viel Rollenspiel schließlich in dem sehr actionorientiert wirkenden Titel enthalten sein wird und wie sehr sich die Unterstützung durch Tablet-Kollegen auf den Spielverlauf von *The Division* auswirkt.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Massive Entertainment
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Tropico aus der Luft betrachtet. Der Hubschrauber zeigt, dass sich die Insel schon in der Neuzeit befindet.

Tropico 5

Von: Andreas Bertits

El Presidente ist zurück und arbeitet sich diesmal bis in die Neuzeit vor.

Palmen, die sich im heißen Tropenwind wiegen, goldene Sandstrände und das Rauschen des blauen Meeres … Tropische Inseln können so schön sein. Und als Herrscher einer solchen Bananenrepublik darf man hier den ganzen lieben langen Tag regieren. Mit *Tropico 5* wollen Kalypso und Haemimont Games die traditionsreiche Serie nach vorn bringen und zwar deutlich weiter, als man das im letzten Teil der Serie gemacht hat.

Der Zahn der Zeit

In den vergangenen *Tropico*-Teilen habt ihr während einer bestimmten Epoche regiert. Dieses Mal jedoch schreitet die Zeit voran. Ihr beginnt eure Karriere als Kolonial-Gouverneur. Und das heißt: Auch wenn ihr die Insel verwaltet, seid ihr nicht der Herrscher. Doch das kann sich mit fortschreitenden Zeitaltern ändern. Vielleicht nicht für den Gouverneur selbst, aber für seine Nachkommen. Denn ihr dürft eine Dynastie gründen, die durch die Jahrhunderte regiert und immer mächtiger wird.

Bevor es aber so weit ist, steht der Aufbau der Kolonie an. Anders als im Vorgänger dürft ihr Gebäude jetzt nicht mehr frei platzieren, sondern nur an vorgegebenen Stellen aufbauen. Dies soll zu etwas mehr Ordnung und Übersicht führen. Eine weitere Neuerung ist, dass ein Nebel des Krieges die Insel bedeckt. Ihr wisst also nicht, welche Ressource sich wo befindet. Daher wird mit *Tropico 5* auch deutlich

DIE TROPICO-SERIE

Die *Tropico*-Serie hat eine lange Tradition. 2001 erschien der erste Teil, der den Grundstein für die Spielfigur „El Presidente" legte. Seitdem wurde die Reihe regelmäßig fortgesetzt und erweitert. Wir werfen einen Blick auf die Teile 1 bis 4.



Tropico

Im 2001 veröffentlichten *Tropico* übernehmt ihr zum ersten Mal die Rolle von „El Presidente", der in den 1950er-Jahren die Herrschaft über eine tropische Insel an sich reißt. Das Spiel aus dem Hause PopTop Software setzte sich auch wegen der moralischen Entscheidungen in den Köpfen der Spieler fest. Sollte man Geld in den Ausbau der Stadt stecken oder lieber für sich behalten und alles verkommen lassen?



Tropico 2

***Tropico 2: Die Pirateninsel* wurde 2003 von Frog City Software veröffentlicht. Designer Bill Spieth verlagerte das Geschehen dieses Mal in die Piratenzeit. Als mächtiger Piratenkönig herrscht ihr über die Insel Tropico, überfallt Schiffe und startet Raubzüge. Auf der Insel leben neben Piraten auch Gefangene, wobei beide Gruppen unterschiedliche Bedürfnisse haben. Hier muss die richtige Balance gefunden werden.**

mehr Wert auf Erkundungen gelegt. Ihr müsst also zuerst die Insel erforschen, bevor ihr die entsprechenden Rohstoffe abbauen könnt. Neben den Bodenschätzen findet ihr in den Dschungeln auch uralte Ruinen, die so manches Geheimnis bergen.

Ab in die Wirtschaft

Handel spielt natürlich ebenfalls wieder eine wichtige Rolle. Ihr baut euch eine große Handelsflotte auf, um mit benachbarten Staaten Güter auszutauschen. Dabei ist es wichtig, dass ihr möglichst clevere und gewinnbringende Verträge abschließt. So wächst und gedeiht die kleine Bananenrepublik und schreitet in der Zeit voran. Über Forschung kommt ihr an neue Technologien, die ihr zum Vorteil eurer Insel einführen könnt. Irgendwann werdet ihr auch die Unabhängigkeit wollen, wofür eine Konstitution unterzeichnet werden muss. Ab dann habt ihr die Geschicke eures Staates komplett selbst in der Hand und könnt ihn in die Zukunft führen.

Wichtig ist dabei, dass ihr irgendwann Nachkommen braucht, da eure Spielfigur alt wird und schließlich auch stirbt. Habt ihr Kinder gezeugt, so dürft ihr entscheiden, welches davon der neue Herrscher wird. Die anderen gehen aber nicht leer aus, denn ihnen dürft ihr ebenfalls wichtige Posten wie General, Diplomat oder Manager geben. So behaltet ihr die Kontrolle über alle Aspekte der Republik, bis ihr irgendwann im 21. Jahrhundert angelangt. Aber nicht, ohne durch die Jahrhunderte zu gehen, die Auswirkungen auf euren Staat haben. Darunter etwa Weltkriege, in denen ihr Schlüsselrollen einnehmt. Die Kämpfe werden dabei ähnlich ablaufen wie im Vorgänger *Tropico 4*, indem ihr Truppen ausbildet und in Echtzeitgefechte schickt.

Kriegserklärung

Wer ungern alleine spielt, kann sich bis zu drei weitere Spieler dazuholen. Ihr entscheidet dabei, ob ihr kooperativ oder gegeneinander antreten wollt. Ihr könnt also auf einer großen Karte Nationen errichten und euch gegenseitig unterstützen, miteinander handeln oder euch sogar den Krieg erklären. Es liegt ganz an euch, ob ihr friedlich miteinander umgeht oder nicht.

Das sieht gut aus

Grafisch fahren die Entwickler die gewohnt gute Qualität auf. Romantische Sonnenuntergänge, glitzernde Wellen auf dem Meer oder auch Regenschauer und Nebel tragen zur einladenden Atmosphäre bei und erwecken die Tropeninsel zu virtuellem Leben.

Kalypso und Haemimont Games gehen mit *Tropico 5* bewusst einen radikaleren Weg, nachdem der Vorgänger eher wenig Neuerungen bot. Das fortschreitende Zeitalter mit neuen Technologien oder allein der Umstand, dass man als Gouverneur beginnt und eine Dynastie gründen muss, bringen ein epischeres Spielgefühl mit sich. Natürlich steht und fällt alles mit der Balance und Zugänglichkeit, an denen es gerade in Strategiespielen häufig mangelt. Durch die vielen Neuerungen und Änderungen wird das Spiel nicht nur komplex, sondern möglicherweise auch kompliziert. Aber hier ist es noch viel zu früh, um ein Urteil fällen zu können. ❑



Auch Wettereffekte wie Nebel, Regen oder Stürme spielen eine nicht zu unterschätzende Rolle.



Auf den Plantagen baut ihr Feldfrüchte an, um diese zu verkaufen oder die Bürger damit zu ernähren.

„El Presidente for President! Endlich geht es mit der Serie voran.“ *Andreas Bertits*



Erfreulich, dass Haemimont Games und Kalypso diesmal etwas mutiger sind und die *Tropico*-Reihe mit Teil 5 deutlich nach vorn bringen wollen. Auch wenn das Spielprinzip in den Vorgängerteilen immer gut funktioniert und Spaß gemacht hat, so kann etwas frischer Wind nicht schaden. Gerade die Möglichkeit, eine Dynastie zu gründen und den Staat durch mehrere Zeitalter zu führen, dabei zuzusehen, wie sich alles weiterentwickelt, all das sind Elemente, die mir sehr gut gefallen. Durch die parallel stattfindenden Ereignisse wie den Weltkriegen bekommt das Spiel zusätzliche Tiefe. Darüber darf man aber den Kern des Spiels nicht vergessen, denn *Tropico 5* soll vor allem eines werden: ein echtes *Tropico*.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Haemimont Games
PUBLISHER: Kalypso
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**



Tropico 3

Tropico 3 **erschien 2009 und wurde von Haemimont Games entwickelt und geht zurück zu den Wurzeln. Wieder als „El Presidente“ kümmert ihr euch um den Ausbau der Insel Tropico sowie um die Bedürfnisse der Bevölkerung. Ihr müsst für eine florierende Wirtschaft sorgen und diplomatische Beziehungen zu anderen Nationen pflegen. Wieder spielt auch Moral eine Rolle – etwa bei Wahlen, die manipuliert werden können.**



Tropico 4

Tropico 4 **setzte 2011 wieder unter der Feder von Haemimont Games die Geschichte von „El Presidente“ fort. Neben den bekannten Elementen spielen hier auch Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche oder Dürren einen wichtigen Part. Auch der Politik wird mehr Bedeutung beigemessen und auf der Insel herrschen verschiedene politische Parteien, mit denen man sich herumärgern muss.**

Infanteriegefechte stehen im Mittelpunkt der Mehrspielerszenarien von *Arma 3*. Leider nutzen die Entwickler zu wenig Potenzial der gigantischen, mediterranen Spielwelt.

! WARUM KEIN TEST?

Zum Redaktionsschluss war *Arma 3* gerade mal ein paar Stunden im Handel erhältlich. Zu kurz, um intensive Mehrspieler-Partien absolvieren zu können, die für eine seriöse Wertung aber zwingend notwendig sind.

AUF PCGAMES.DE findet ihr die finale Mehrspielerwertung, wenn diese Ausgabe im Handel ist.

Arma 3 (Mehrspielermodus)

Von: Stefan Weiß

Mäßiger Lieferumfang, die Community wird's schon richten!

Zum Release des Militär-Shooters *Arma 3* stürzten wir uns primär auf den Mehrspielermodus, denn die Inhalte für den Einzelspielermodus sind noch nicht komplett. Die versprochene Kampagne wird erst im Laufe der nächsten drei Monate in Form von kostenlosen DLCs für Besitzer von *Arma 3* zur Verfügung stehen. Zwar gibt es schon seit der Beta-Phase haufenweise Missionen, die von der Community dank des im Spiel enthaltenen Editors gebastelt wurden, aber das spielt für die Testbetrachtung keine Rolle.

Die Mehrspielerszenarien

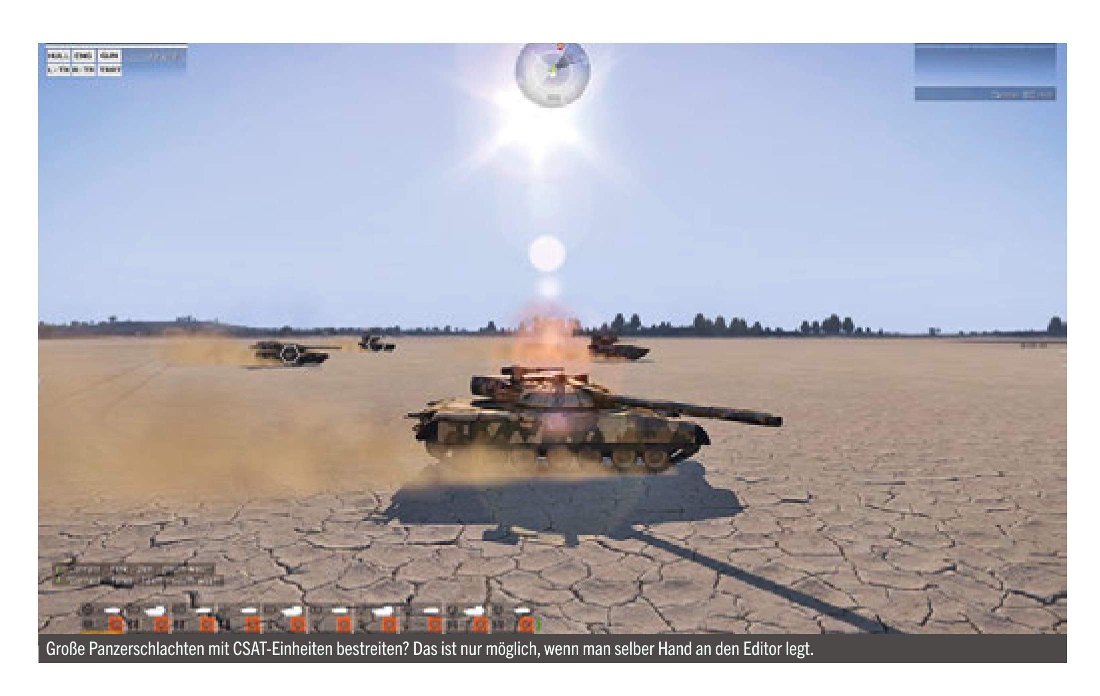
Für die kleinere Karte „Stratis" stehen vier Koop-Missionen bereit, fünf weitere Szenarien sind für „Altis" verfügbar. Allen gemein ist, dass man gegen KI-Gegner antritt. Fünf der Mehrspielerpartien sind rein auf Koop-Gameplay ausgelegt. Je nach gewähltem Szenario gehen dabei maximal sieben bis zehn Spieler in die Partie. In zwei Verteidigungs-Missionen wehren zwei Fünfer-Teams den Ansturm gegnerischer KI-Soldaten ab. Im Seize-Modus versuchen wiederum zwei Fünfer-Teams, mehrere Sektoren auf der Karte einzunehmen, die von der KI kontrolliert werden. Die Fünfer-Teams gehen als Alliierte



Die Koop-Mission „Flucht von Altis" gefällt uns am besten, nimmt aber auch viel Zeit in Anspruch.



KI- und Physikfehler sind, typisch *Arma*, nach wie vor ein großer Knackpunkt der Spielreihe.


Große Panzerschlachten mit CSAT-Einheiten bestreiten? Das ist nur möglich, wenn man selber Hand an den Editor legt.

an den Start, also zum Beispiel fünf NATO-Spieler und fünf AAF-Spieler. Diese Allianz kann man aber auch brechen, sich gegenseitig bekämpfen und sich obendrein mit der KI messen. Insgesamt fällt der Mehrspielerumfang nicht gerade üppig aus, zumal man in den Szenarien zu wenig Einstellmöglichkeiten hat.

Das bieten die Koop-Missionen
Für jede der beiden Inseln gibt es eine „Flucht von ...“-Mission. Dabei platziert das Spiel die maximal zehn Teilnehmer als Gruppe auf einem beliebigen Spawnpunkt und man muss nun versuchen, auf der Karte markierte Orte zu erreichen, um dort mit einem Helikopter oder Boot zu entkommen. Die Mission ist gewonnen, wenn alle das Ziel erreichen. Auf dem Weg zu den markierten Plätzen bekommt man es dann mit verschiedenen Gegner-Einheiten zu tun. Dieses Unterfangen stellt gerade auf Altis mitunter ein abendfüllendes Programm dar und man muss lange Laufwege einplanen. Da kommt die Speicherfunktion bei solchen Szenarien gelegen.

Die Koop-Panzer-Mission „Tanks“ ist genau die gleiche wie im Einzelspieler-Showcase. Schade, hier hätten wir uns ein alternatives Schlachtfeld gewünscht. Das gilt auch für die Koop-Mission „Combined Arms“, die ebenfalls identisch mit der Showcase-Version ist.

„Headhunters“ ist eine weitere Infanterie-Koop-Mission, in der maximal sieben Spieler Jagd auf drei gegnerische Offiziere machen.

Nachbesserung nötig
Alle Mehrspielerszenarien leiden unter ein und demselben Problem: Die Gefechte machen nur Spaß, sofern die Sache mit der KI klappt. Doch dafür hat Bohemia Interactive noch keine gute Rezeptur gefunden. Gerade wenn man die Missionen in *Arma 3* mehrfach spielt, passieren sie – die ungeschickten Fahr- und Gehversuche der KI-Kollegen. Da fahren Panzer schon mal ineinander, laufen KI-Soldaten im Kreis umher wie eine aufgescheuchte Horde Kühe. Oder erteilte Befehle wie „Halt“, werden schlicht ignoriert. Oft unfreiwillig komisch, aber auch mitunter nervig, wenn durch solche Bugs eine Mission danebengeht. Die Fraktionsauswahl ist leider fest vorgegeben: „Escape from Altis“ findet beispielsweise ausschließlich mit NATO-Soldaten statt, wie auch der größte Teil der übrigen Mehrspielermissionen. CSAT kommt kaum zum Einsatz und allenfalls die Verteidigungsarmee von Altis, die AAF, lockert die Teamauswahl auf. Probleme gibt es auch bei den Animationen und der Physik, die manchmal Eskapaden betreibt und etwa Panzer meterhoch durch die Luft hüpfen lässt. Zudem stießen wir bei wiederholten Mehrspielerpartien auf weiteren Ärger, etwa dass man beim Respawn-System plötzlich ohne Munition dasteht oder dass Synchronisationsprobleme mit dem Spielserver auftraten. So richtig rund läuft es noch nicht in *Arma 3*.

LIMITED EDITON

Neben der Steam-Version ist auch eine aufgepeppte Sonderedition von *Arma 3* erhältlich.

Die Sammlerausgabe kostet 44,99 Euro und bietet folgende Zusatzinhalte: Eine gedruckte Karte der Kampagneninsel Altis, eine Soundtrack-CD sowie einen Taktik-Guide. Außerdem ist eine Tastaturbelegung dabei, die hilft, sich mit der Steuerung zurechtzufinden. Als Bonus enthält der Datenträger auch die Vollversion *Arma: Cold War Assault* (vormals *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*).



FAKTEN

GENRE:
Militär-Shooter
ENTWICKLER:
Bohemia Interactive
PUBLISHER:
Morphicon
TERMIN:
12.09.2013



- Riesiger Militärbaukasten (Editor)
- Grafisch beeindruckende Inselwelt in mediterranem Stil
- Immense Hardware-Anforderungen
- Viele Community-Inhalte per Steam-Workshop verfügbar
- Vorerst keine Kampagne verfügbar
- Viele Bugs und KI-Fehler

„Einen Award verdient die *Arma 3*-Community für ihre Inhalte.“

Stefan Weiß

WAS HABEN WIR GESPIELT? Kurz vor Verkaufsstart erhielten wir Zugang zur Review-Version. Allerdings waren zu diesem Zeitpunkt nur in begrenztem Umfang Mehrspielerpartien mit menschlichen Mitspielern möglich.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Dank der genialen Editor-Funktion und der fleißigen Community dürften langfristig viele gute Spielinhalte entstehen, so wie es bei der *Arma*-Reihe schon immer der Fall war.
- + Hat man erst mal Anschluss an eine feste Spielergruppe gefunden, sodass man ohne KI-Kollegen spielen kann, erhöht sich auch der Spielspaß immens.
- − An der mangelhaften KI wird sich höchstwahrscheinlich nicht viel ändern.
- − Ob es seitens der Entwickler kurzfristig weitere Mehrspielerinhalte geben wird, ist fraglich.
- − *Arma 3* bleibt ein Hardware-Fresser, trotz Optimierung.

WERTUNGSTENDENZ 0 **76-80** 100

Die im Vortest beschriebenen Spielinhalte bilden das Paket, das Bohemia Interactive zum Release geschnürt hat. Das hätte für unseren Geschmack seitens der Entwickler deutlich umfangreicher ausfallen müssen, um für langfristigen Spielspaß zu sorgen. Dass *Arma 3* mit seinen typischen Macken daherkommt, muss einem bewusst sein, wenn man sich überlegt, den Militär-Shooter zu kaufen. Eine uneingeschränkte Kaufempfehlung sprechen wir zu diesem Zeitpunkt nur mit folgendem Hinweis aus: Wer *Arma 3* so richtig auskosten möchte, der muss definitiv das nutzen, was der im Spiel enthaltene Editor ermöglicht: User Generated Content vom Feinsten. Ebenfalls klar muss einem sein, dass sich *Arma 3* am besten im Team mit echten Mitstreitern spielt und dass man auf keinen Fall ein schnelles Gameplay wie in *Battlefield* oder *Call of Duty* erwarten darf.

WARUM KEIN TEST?

World of Warplanes befindet sich in der Open Beta-Phase, das heißt, es wurde noch nicht in der finalen Version veröffentlicht. Wir warten deshalb mit einem vollständigen Test ab, bis dem Spiel vom Entwickler Marktreife bescheinigt wurde.

AUF PCGAMES.DE halten wir euch stets über die Entwicklung zu *World of Warplanes* auf dem Laufenden!

Ein gegnerischer Spieler will unsere Schiffe auf den Meeresgrund schicken. Nicht mit uns: Wir kurven hinter ihn und greifen an.

World of Warplanes

Von: Torsten Lukassen

Motoren auf Kampfleistung: Bald erhebt sich das Erfolgsmodell von *World of Tanks* in die Lüfte.

Schon seit dem Jahr 2010 rumpeln die Panzer von *World of Tanks* nun über die Schlachtfelder: Hunderttausende von Spielern streiten täglich um die Vorherrschaft über die mittlerweile extrem ausbalancierten Karten des Free2Play-MMOs.

Das Schwesterspiel *World of Warplanes* hingegen befindet sich seit einigen Wochen in der Open Beta. Grund genug, einen genauen Blick auf den Titel zu werfen: Funktioniert das Erfolgskonzept der Weißrussen aus Minsk auch in den Lüften? Oder haben wir es hier nur mit flügellahmen Enten zu tun?

Worum geht es überhaupt?

Das Konzept von *World of Warplanes* ist ebenso simpel wie überzeugend und eine direkte Kopie der Spielmechaniken von *World of Tanks*: Jeder Spieler hat einen Hangar zur Verfügung, der seine Flugzeuge aufnimmt. Für Gefechte mit anderen Spielern erhalten Piloten zum einen Erfahrung und zum anderen Spielwährung. Die Erfahrung wird für das Verbessern der eigenen Flugzeuge verwendet. Ist die bestmögliche Ausstattung erreicht, geht es auf der nächsten Stufe („Tier“) mit einem anderen Flieger weiter. Bezahlt werden Upgrades und neue Flugzeuge mit der Spielwährung. Darüber hinaus gibt es noch eine Premiumwährung, die gegen Geld erstanden werden kann. Diese ermöglicht den Kauf von temporären Erfahrungsboni und den Umtausch in Spielwährung. Keinesfalls



Das Spiel bietet auch exotische Flugzeuge, die allenfalls auf dem Papier existiert haben.



Luftkampf: Mann gegen Mann, Maschine gegen Maschine: Die eigentliche Essenz des Spiels.

Ein Blick in den Hangar. Auf dem Bild ist die erste seriengefertigte Düsenmaschine der Welt zu sehen: die Messerschmitt 262 „Schwalbe". Nicht wendig, aber dafür schnell – und sie sieht verdammt gut aus!

aber kann sich der Spieler einen anderen Vorteil als Zeitersparnis erkaufen – das ist äußerst fair und verhindert Missgunst unter den Piloten. Man kann in beiden Spielen Tausende von Stunden verbringen, ohne jemals auch nur einen Cent auf den Kopf zu hauen. Außerdem sind die Accounts von *World of Tanks* und *World of Warplanes* miteinander verbunden, sodass unter anderem die Premiumspielzeit für beide Spiele gilt. Klingt erst mal gut, dann wollen wir uns mal ins Cockpit schwingen und loslegen.

Wie funktioniert es?

Wir werden mit Gegnern ähnlichen Tiers ins Gefecht geworfen; 15 vs. 15 Spieler bilden eine geschlossene Schlacht. In erster Linie geht es bei *World of Warplanes* natürlich um Luftkämpfe, jedoch gibt es auch einige Bodenangriffsflugzeuge und dementsprechend Bodenziele wie Radar-Stellungen oder Flugabwehrgeschütze. Eine Schlacht ist zu Ende, wenn beispielsweise das Zeitlimit von 15 Minuten abgelaufen ist oder alle gegnerischen Flugzeuge vom Himmel geholt wurden.

Und wie spielt es sich?

Die Flieger steuern sich geschmeidig, es macht Spaß, durch die Lüfte zu brausen und den Gegner mit MG- oder MK-Garben zu beharken. Das Flugmodell ist simpel, actionorientiert und fordert dem Spieler keine große Leistung ab. Jedes Flugzeug unterscheidet sich von den anderen in Sachen Steigleistung, Bewaffnung, Wendigkeit und nicht zuletzt in der Zuladung externer Waffen wie Bomben oder Raketen. Gekämpft wird auf unterschiedlichen Schauplätzen, mal auf Seekarten im Pazifik, mal auf Landkarten in Europa oder Asien. Je nach Karte ändert sich dementsprechend das Umfeld; über See greifen Flugzeugträger und Zerstörer ins Gefecht ein, über Land bombardieren oder schützen wir Flugplätze oder Fabriken. Zeitlich umfasst *World of Warplanes* bislang die Spanne von Doppeldeckern bis zu den ersten Jets. Die Auswahl an Flugzeugen ist jedoch noch etwas karg, besonders im direkten Vergleich mit *World of Tanks*. Wir sind gespannt, was während der Beta noch kommt.

FAKTEN



GENRE:
Action-Simulation
ENTWICKLER:
Wargaming.net
PUBLISHER:
Wargaming.net
TERMIN:
26. September 2013

- Das Spielmodell ist eine Kopie des hauseigenen und überaus erfolgreichen MMOs *World of Tanks.*
- Gefechte von 15 vs. 15 Spielern über Wasser oder Land
- Flugzeuge eng an historische Vorbilder angelehnt
- Einfaches Flugmodell; Sehr einsteigerfreundlich und kurzweilig



„Wer World of Tanks spielt, fühlt sich auch hier zu Hause!"

Torsten Lukassen

WAS HABEN WIR GESPIELT? Torsten besitzt bereits seit Jahren einen *World of Tanks*-Account und ist mit dem Spielmodell bestens vertraut. In die Beta von *World of Warplanes* hat er bereits über 150 Stunden Spielzeit investiert.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Hangar mit Flugzeugen füllen, Maschinen aufwerten und individualisieren – all das fördert den Sammeltrieb.
- + Abwechslungsreiche Kämpfe über See und Land
- + Außergewöhnlich faires Free2Play-Modell verhindert Frust unter den Spielern: Definitiv kein „Pay to Win".
- + Der Account ist mit *World of Tanks* verknüpft.
- − Bislang gibt es nur sehr wenige und leichte Bomber im Spiel, mittelschwere oder viermotorige Maschinen fehlen völlig.
- − Keine Spitfire, kein Focke-Wulf 190, keine Stuka im Spiel. Was bitte schön hat sich Wargaming denn dabei gedacht?

WERTUNGSTENDENZ 0 **72-82** 100

„Ich habe in *World of Warplanes* seit der Closed-Beta ziemlich viel Zeit verbracht; und das sogar auch privat. Das alleine zeichnet dieses Spiel schon aus: Auch wir Redakteure haben unsere Zeit nicht gestohlen und wählen die Titel, mit denen wir unsere Freizeit verbringen, sorgfältig aus. Die kürzlich erfolgte Verknüpfung der Konten beider Wargaming-Spiele war eine faire Angelegenheit, da sich die beiden Titel schon recht ähnlich sind. Das senkt natürlich auch die Einstiegsschwelle für Panzerfahrer, die mal frische Höhenluft anstelle von Dieselabgasen schnuppern wollen. Wer das Spielprinzip von *World of Tanks* mag, wird sich bei *World of Warplanes* dann auch sofort zu Hause fühlen. Was mir aber gar nicht in den Kopf will: Warum fehlen einige der berühmtesten Flugzeuge des Zweiten Weltkriegs, und warum darf ich keine mittelschweren Bomber fliegen? Meh!"

WARUM KEIN TEST?

Warthunder befindet sich momentan in der Open-Beta-Phase: noch sind nicht alle geplanten Funktionen verwirklicht worden. Erst wenn diese Entwicklungsphase abgeschlossen ist, werden wir einen ausführlichen Test unternehmen.

AUF PCGAMES.DE bekommt ihr laufend die aktuellsten Nachrichten zu *Warthunder*!

In einer engen Kurve setzen wir zum Angriff auf einen feindlichen Konvoi an. Das Schlachtschiff im Vordergrund ist das Primärziel.

War Thunder

Von: Torsten Lukassen

Der Konkurrent von *World of Warplanes* trumpft mit schweren Bombern und epischen Schlachten auf.

Das hat gesessen: Gaijin Entertainment überrascht die Community mit dem potenziellen MMO-Hit des Jahres – *War Thunder*. Was sich zunächst allenfalls wie eine Kopie der Wargaming-Titel *World of Warplanes* und *World of Tanks* anfühlte, hat in den letzten Monaten eine überraschende Eigendynamik entwickelt und Charakter bekommen. *War Thunder* bietet wie seine Vorbilder Schlachten in der Ära des Zweiten Weltkrieges und ist ebenso Free2Play. Anstelle jedoch für Kämpfe zu Luft, zu Lande und zu Wasser eigene Clients zu entwickeln und zu betreiben, möchte Gaijin Entertainment alle Schlachten aus einer Hand und im Verbund anbieten. Bislang befindet sich *War Thunder* jedoch noch in der Beta, Bodentruppen und Wasserfahrzeuge werden ausschließlich von der KI gesteuert – aber die Luft gehört bereits den Spielern.

Mit über 150 verschiedenen Flugzeugen aus fünf Nationen, Einzelmissionen, Feldzügen und sogar einem Missionseditor ist *War Thunder* ein heißer Aspirant für den Thron der Militär-MMOs.

Erfahrung mit Flug-Sims

Gaijin Entertainment kann bei der Entwicklung des Spiels auf einen reichhaltigen Erfahrungsschatz in der Entwicklung von Flug-Simulatoren zurückgreifen: Neben diversen anderen Titeln entwickelten die Russen in der Vergangenheit *IL-2 Sturmovik*, eine der besten und langlebigsten Flug-Simulatoren, die



Orte, an denen man sich lieber nicht aufhalten sollte: Teppichwurf auf einen Flughafen.



Game over: Derart durchlöchert fliegt die Mühle nicht mehr, Bomber brauchen Flankenschutz.


So stellt sich ein feindlicher Fahrzeugkonvoi aus Sicht des Bombenschützen dar ...


... nach dem Abwurf der Zuladung von 32 Bomben à 50 kg bleibtvom Konvoi nicht mehr viel übrig.


„Going down in Flames“: Abstürze sind spektakulär in Szene gesetzt.


Auf dem Sitz des Heckschützen beharken wir verfolgende Jäger mit allem, was das MG hergibt.

es je gab. Kein Wunder, dass sich das Fliegen in *War Thunder* so unglaublich gut anfühlt.

Eine Nasenlänge voraus?

Im Gegensatz zum direkten Konkurrenten *World of Warplanes* ist hier die Schlacht für Spieler mit Abschuss des eigenen Flugzeugs nicht vorbei: Vor der Schlacht wählen Spieler aus ihrem Pool mehrere Mühlen aus und können die Schlacht bei Verlust eines Flugzeugs mit einer anderen Maschine fortsetzen. Darüber hinaus ist die Art der Schlacht wählbar; diese bestimmt über den Realismusgrad der Simulation. Auf der Stufe „Action“ sind die fliegenden Kisten genauso fordernd oder eben leicht zu steuern wie bei *World of Warplanes*, fühlen sich aber dennoch deutlich realistischer an. Ebenso ist das Schadensmodell wesentlich detaillierter: Es gibt keinen schnöden Lebensbalken wie bei der Konkurrenz, sondern nur Module wie Tragflächen oder Seitenruder, die zerschossen werden können. Unter Umständen ist das Flugzeug danach sogar noch mehr oder weniger beschränkt lenkbar, sodass Bruch- oder Notlandungen auf Feldern oder Flugplätzen möglich sind – und diese werden sogar noch mit Extra-Punkten belohnt. Alles in allem ist man so stärker mit seinem Gefährt verbunden und erlebt mehr Immersion. Wer über einen Heckschützen verfügt, kann jederzeit auf dessen Position wechseln und Feinden, die einem am Heck kleben, Mores lehren. Während um uns herum mittlere und schwere Flak unser Flugzeug erschüttern und leichte Flak Geschosse wie leuchtende Schnüre in den Himmel wirft, nehmen wir Flugplätze ein, werfen ganze Bombenteppiche und vernichten Panzer im Sturzflug mit Bomben, Raketen und Maschinenkanonen.

Alles in allem präsentiert sich *War Thunder* jetzt schon, trotz Beta-Status, als ein rundes sowie durch und durch gelungenes Spiel.

FAKTEN



GENRE:
Sim / Action-Sim
ENTWICKLER:
Gaijin
PUBLISHER:
Gaijin
TERMIN:
Nicht bekannt

- Über 150 verschiedene Flugzeuge
- Gelungenes und faires Free2Play-Modell; kein Pay-to-Win
- Entwickler Gaijin hat langjährige Erfahrung in der Entwicklung von Flug-Simulatoren.
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Mehrere Flugzeuge pro Schlacht

„Das wird ein langer und harter Winter für die Konkurrenz“

Torsten Lukassen



WAS HABEN WIR GESPIELT? Bomber, schwere Jäger und Doppeldecker, das ganze Programm. Torsten hat auf sein Wochenende verzichtet (seine Freundin dadurch auch, sorry!) und sich gründlich mit allen Aspekten des Spiels vertraut gemacht.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Bomber, Jäger, Zerstörer: Schon jetzt ist eine Vielzahl verschiedener Flugzeuge verfügbar.
- \+ Konkurrenzloses Schadensmodell
- \+ Stufenweise anpassbarer Realismus; jeder fliegt so kompliziert oder einfach, wie es ihm behagt.
- \+ Missionseditor! Missionseditor! Missionseditor! Waaaaah!
- \+ Hervorragende Tutorials erklären kurz und knapp, wie man die verschiedenen Flugzeuge handhabt.
- − Der Funktionsumfang erschlägt den Spieler anfangs, man muss die Zeit mitbringen, um sich erstmal alles Ruhe und gründlich anzuschauen.

WERTUNGSTENDENZ 0 **87-92** 100



„Ach du meine Güte!“ entfährt es mir, als ich den Funktionsumfang des Spieles gesehen habe; und nach den ersten paar Schlachten festigte sich dieser Eindruck. Die Anzahl der Features ist einfach sagenhaft. Auch die Schlachten selber wirken deutlich dynamischer, der Wiedereinstieg eines Spielers nach einem Abschuss sorgt für eine Kontinuität, welche die Konkurrenz leider vermissen läßt. Besonders nachdem ich mir die benötigten Erfahrungspunkte für die ersten Bomber im Spiel erkämpft hatte, gab es kein Halten mehr. *War Thunder* kann alles, was auch *World of Warplanes* kann – nur legt es in jeder Hinsicht eine Schaufel drauf. Und aus dem Munde eines bekennenden und langjährigen *World of Tanks*-Fanboys ist das wohl ein kaum zu übertreffendes Lob. Wargaming muss sich warm anziehen, dieser Winter wird selbst für Weißrussen kalt ...

World of Warplanes ★★★ VS ★★★ War Thunder



Beide Spiele behandeln die Luftkämpfe des Zweiten Weltkriegs, sind Free2Play und nach demselben Schema aufgebaut. Wir ziehen einen knallharten Vergleich.

World of Warplanes und *War Thunder* sind sich sehr ähnlich, keine Frage – beides parallel zu spielen, erscheint da nicht besonders sinnvoll. Der Teufel steckt trotzdem nicht nur im Detail, da es viele handfeste und grundlegende Unterschiede gibt. Wir stellen die Features der beiden Spiele gegenüber und ziehen ein Resümee.

Die Flugzeugauswahl

Beide Spiele verfügen in etwa über eine gleich große Auswahl an Flugzeugen. Bei einer Anzahl von rund 150 Stück ist es aber auch einerlei, ob eines der Spiele vielleicht 25 Maschinen weniger hat. Die Auswahl ist bei *War Thunder* letztlich trotzdem größer, da es mehr Kategorien gibt. Wer zudem mehr Wert auf Kisten legt, von denen tatsächlich einmal größere Stückzahlen geflogen sind, der wählt *War Thunder*. Wer exotische Mühlen steuern möchte, die historisch betrachtet nicht einmal über ein Konzept hinauskamen, ist bei *World of Warplanes* besser bedient. Wer hingegen gerne Bomber wie die Heinkel 111 fliegen möchte oder sich mit Spitfire und FW190 in die Lüfte erheben will, wird nur bei *War Thunder* glücklich werden.

Der Realismus

Im Gegensatz zu *World of Warplanes* ist der Realismus bei *War Thunder* eine Sache der Einstellungen.

Ersteres bietet nur einen einzigen Realismus-Grad, Letzteres erlaubt immerhin drei verschiedene Stufen. Starts und Landungen, Propeller-Stellwinkel und all die Dinge, die Simulationsfans schätzen, bietet letztlich nur *War Thunder*. Hier müssen Bomben genauer platziert werden, Schüsse besser sitzen und auch Raketen verhalten sich deutlich realistischer.

> „Eine harte Wahl: Nicht jedem Spieler wird die Entscheidung leichtfallen!“

Das Schadensmodell

War Thunder bietet das deutlich bessere Schadensmodell. Hier gibt es keinen Lebensbalken, sondern der Pilot muss versuchen, seine beschädigte Mühle in der Luft zu halten – oder gar eine Notlandung, die extra Erfahrung und Spielwährung bietet. Das ist grandios. Bei *World of Warplanes* gibt es einen Lebensbalken, wenn der aufgebraucht ist, ist halt Schluss.

Die Schlachten

Hier hat *War Thunder* die Nase mehr als vorn. Bodeneinheiten führen da einen eigenen Krieg und rücken zum Beispiel auf Schlüsselstellungen vor. Zu einem späteren Zeitpunkt der Entwicklung dürfen die bislang KI-gesteuerten Einheiten auch von Spielern übernommen werden. *War Thunder* wird damit alle Aspekte der Kriegsführung aus einer Hand anbieten.

Darüber hinaus darf der Spieler bei *War Thunder* nach einem Crash mit einem anderen Flieger aus seinem Pool derselben Schlacht erneut beitreten, egal ob Bomber, Jäger oder etwas dazwischen. *World of Warplanes* bietet dieses Feature leider nicht.

Die menschlichen Gegner

Bei *World of Warplanes* ist es recht simpel, die Kampfkraft eines gegnerischen Flugzeugs einzuschätzen. Wer ein Ziel „locked“, erhält auf einen Blick einen Vergleich zwischen der eigenen Mühle und der des Gegners. Auch in der Vorbereitungsphase erhält der Spieler die Möglichkeit, am Gefecht teilnehmende Flugzeuge im Voraus abzuchecken. *War Thunder* muss ohne diese Funktion auskommen.

Die Zugänglichkeit

Dass *World of Warplanes* viele Funktionen entbehrt, die *War Thunder* mitbringt, hat in gewisser Weise auch einen Vorteil: Ersteres ist aufgeräumter und leichter zugänglich. Beide Spiele bieten darüber hinaus sehr ordentliche Tutorials.

Die Grafik

Beide Spiele bieten moderne Grafik mit vielen Einstellungen. Von „ganz schön hässlich“ bis „ganz schön hübsch“ ist alles drin, je nachdem wie viel Power der Rechner hat. ❏

„Der Spieler hat die Qual der Wahl: Wer eine Schaufel Realismus mehr will, greift zu *War Thunder*!“

Torsten Lukassen



Eines vorweg: Dieses Fazit zu schreiben, ist keine leichte Aufgabe. Beide Spiele sind sich zunächst sehr ähnlich, in vielfacher Hinsicht. Das Free2Play-Modell ist dasselbe, die Unterschiede in der Grafik sind zu vernachlässigen, die Regeln des Kampfes gleichen sich ebenso wie die verwendeten Flugzeuge. Und *World of Warplanes* bringt einen großen Vorteil mit: Wer bereits *World of Tanks* spielt, hat einen verknüpften Wargaming-Account, auch in Hinblick auf das kommende *World of Warships*. Unter anderem sind so freie Erfahrungspunkte und Premiumwährung hüben wie drüben nutzbar. Premium-Tanker müssen fürs Premium-Fliegen keinen Cent zusätzlich ausgeben: Das wird sicherlich viele Panzerfahrer dazu bringen, zwischendurch auch mal Höhenluft zu schnuppern. Dazu fällt bei *World of Warplanes* der Einstieg etwas leichter. Leider war's das aber auch schon mit den Vorzügen, so schwer sie auch wiegen mögen. *War Thunder* bietet ganz klar das bessere Flugmodell. Auf der Einstellung „Action“ tut sich im Vergleich zum direkten Konkurrenten nicht viel, „Historisch“ geht da in Sachen Realismus schon einen Schritt weiter. Und selbst Hardcore-Fans werden glücklich mit *War Thunder*, wenn sie „Realistisch“ wählen. Das ist erst mal das Hammer-Feature, was viele verschiedene Spieler-Typen unter einen Hut bringen wird. Auch sonst überzeugt *War Thunder* durch glaubwürdigere Schlachten und die Auswahl an realistischen Flugzeugen. Nicht zuletzt startet man bei *War Thunder* mit drei Maschinen für jede der bislang fünf Nationen, bei *World of Warplanes* beginnt man gerade mal mit drei Mühlen insgesamt. Auch das Schadensmodell verschafft *War Thunder* einen Vorsprung; dazu Not- und Bruchlandungen, Zwischenlandungen zum Aufmunitionieren oder zur Reparatur machen einfach Spaß und sorgen für Realismus abseits des Flugmodells. Letztlich ist *War Thunder* deshalb die bessere Wahl für Flieger, die sich länger mit einer (Action-)Flug-Sim befassen wollen.

TEST

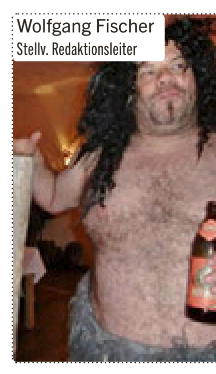
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



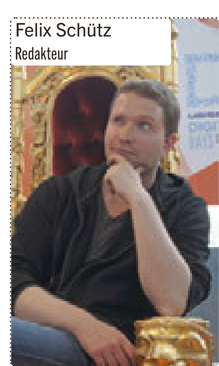
Fühlte sich wie Justin Bieber im Mädchen-Internat:
Spontan gebastelte und verteilte Luftballon-Kreationen zur Einschulung der Nichte stießen auf derart große Nachfrage, dass sie von Dutzenden Halbwüchsiger quer übern Schulhof verfolgt wurde – Wahnsinn.
Hat alle Sterne erspielt in:
Pflanzen gegen Zombies 2
Lässt besser die Finger von...
Outlast (Seite 82)
...sondern spielt nach dem Urlaub lieber:
Assassin's Creed 4 und *GTA 5*

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



Hat:
schlechten Geschmack bewiesen, als er die Bad-Taste-Hochzeitsfeier des Kollegen Dirk Gooding im Neandertaler-Outfit aufmischte.
Hängt:
wieder einmal an der Nadel! Die Droge heißt *Hearthstone*. Hochgradig ansteckend und süchtig machend. Kein Heilmittel in Sicht!
Zockt:
aber auch andere Sachen ... zum Beispiel das nervenaufreibende *Outlast* und *PvZ 2*.

Felix Schütz
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
The Bureau, *Simon the Sorcerer* (Android)
Spielt derzeit:
Hearthstone (Beta), *Dragon Age: Origins*, *Guacamelee!*, *Diablo 3* (Xbox 360), *Mario & Luigi: Partners in Time* (DS), *Skulls of the Shogun*
Freut sich auf:
Batman: Arkham Origins, *Diablo 3: Reaper of Souls*, *Beyond: Two Souls* (PS3)
Überlegt noch:
Ob er *GTA 5* anfangen oder es – wie den Rest der Reihe – einfach weiter ignorieren soll.

Stefan Weiß
Redakteur



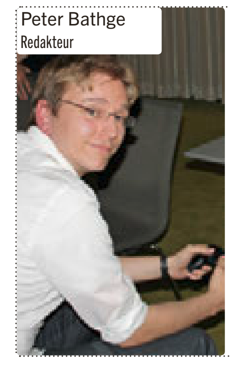
Genoss:
eine Woche Urlaub mit Töchterlein. Auf dem Programm standen: Legoland-Ausflug, Schwimmbad, mittelalterliches Burggrabenfest, Filme schauen, spielen und ausschlafen – schöne Zeit.
Beschäftigt sich:
mit der Erkundung der riesigen Insel Altis in *Arma 3* und spielt fleißig Mod-Missionen der Community.
Läuft einmal die Woche:
durch seinen Schiffshangar in *Star Citizen*.

Matti Sandquist
Redakteur



Verschlang:
mehrere Dutzend finnische Flusskrebse, die fast so viel gekostet haben wie eine High-End-Grafikkarte.
Bereut es aber nicht:
Denn das heißgeliebte und vielgespielte *Total War: Rome 2* ruckelt fast auf jedem Rechner – egal wie viel Geld man für die Hardware ausgibt.
Fragt sich:
ob er mit der Konsolenversion von *GTA 5* loslegen oder lieber auf die PC-Fassung geduldig warten sollte.

Peter Bathge
Redakteur



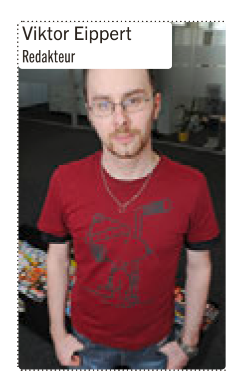
Spielte zuletzt:
Payday 2, *The Bureau: XCOM Declassified*, *Hawken*, *Rayman Legends*, *Brothers: A Tale of Two Sons* sowie auf der PS3 *Der Puppenspieler*, *Journey* und *GTA 5*. Außerdem in einer Tour *Rome 2*, *Rome 2* und *Rome 2*.
Liebt es:
Screenshots in *Rome 2* zu machen. Frei bewegliche Kamera, Pausefunktion, Replays – ein Traum!
Wartet weiter:
Auf die PC-Version von *GTA 5*. Her damit, Rockstar!

Marc Brehme
Redakteur



Spielt:
GTA 5, *FIFA 14* und *PES 2014* (alle PS3) – wie wohl alle anderen Kollegen auch. Außerdem *Saints Row 4* am PC.
Feierte:
Mit der Familie die Taufe und Einschulung seines Sohnes in einem Aufwasch. Kinder, wie die Zeit vergeht ...
Freut sich:
Auf einen schönen Spätsommer und goldenen Herbst mit vielen tollen Fotomotiven wie diesem hier.

Viktor Eippert
Redakteur

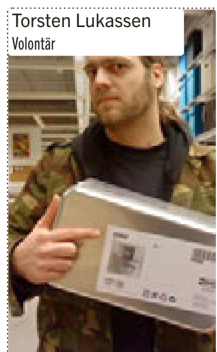


Weiß wie jedes Jahr :
Zu dieser Zeit nicht, wann er all die spannenden Spiele zocken soll. Derzeit sind dran: *Rayman Legends*, *Dust: An Elysian Tale*, *Skulls of the Shogun*, *Heathstone* (Beta), *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix* (PS3) und *Fire Emblem: Awakening* (3DS).
Als Nächstes kommen dann:
Final Fantasy XIV: ARR, *Total War: Rome 2*, *Beyond: Two Souls* (PS3), *Der Puppenspieler* (PS3), *GTA 5* (PS3), *AC4: Black Flag*, *Watchdogs* und noch viele mehr – uff!

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Gesteht:
Dass die Filmtrilogie *Mad Max* sein Leben sowie seinen Geschmack bezüglich Automobile nachhaltig verändert hat.
Verspricht:
Das kommende Spiel *Mad Max* sobald wie möglich durchzuspielen, obwohl der Hauptdarsteller irgendwie „falsch" aussieht.
Befürchtet:
Dass es ihm keiner seiner Kollegen überlassen wird und er darum zum Äußersten, dem Kauf, greifen muss.

Torsten Lukassen
Volontär



Spielt derzeit:
Mit dem Gedanken, sich ein Oculus Rift HD zuzulegen. Bekommt aber leicht Motion Sickness. Dilemma!
Spielt außerdem:
Arsenal of Democracy, *Dungeon Land*, *Arma 3* und *Duck Tales Remastered*.
Hat mittlerweile gemerkt:
Dass *Warthunder* einen ganz hervorragenden Eindruck macht und ein wirklich harter Konkurrent für *World of Warplanes* wird. Wer wird das Rennen für sich entscheiden?

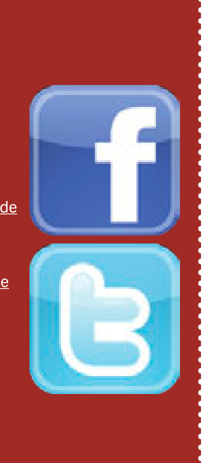
SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

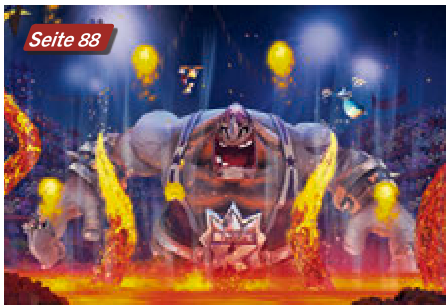
TOP-THEMEN

STRATEGIE
TOTAL WAR: ROME 2



Epische Schlachten und süchtig machende Rundenstrategie vereint niemand so gekonnt wie die *Total War*-Reihe. *Rome 2* führt die Serie auf hohem Niveau fort, leistet sich aber auch ein paar unschöne Gameplay-Schnitzer und frisst selbst moderne PC-Hardware zum Frühstück. Damit das Spiel auch bei euch zu Hause flüssig läuft, haben wir unseren Test um einen praktischen Tuning-Teil ergänzt.

ACTION
RAYMAN LEGENDS



Großartig designt, fantastisch spielbar, witzig, schnell und abwechslungsreich: Nach dem exzellenten *Rayman Origins* schiebt Ubisoft eine Bomben-Fortsetzung nach, die sogar unsere 90er-Hürde knackt. Ein verdienter Editors'-Choice-Award für *Rayman Legends*!

SIMULATION
RISE OF VENICE

Auf *Patrizier 4* und *Port Royale 3* folgt die nächste Wirtschaftssimulation der Gaming Mind Studios: *Rise of Venice* überzeugt mit Tiefgang, Atmosphäre und guter Spielbarkeit. Ob sich das komplexe Spiel aber auch für Einsteiger eignet, verrät unser Test.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0 — STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahrt ihr in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert — Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





GENRE

PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 94.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

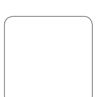
> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung | Ab 6 Jahren | Ab 12 Jahren | Ab 16 Jahren | Keine Jugendfreigabe

Total War: Rome 2



Von: Peter Bathge/
Matti Sandqvist

Die Schöne und das Biest: *Rome 2* ist ein Spiel mit zwei Gesichtern.

Seine Ausmaße sind monströs: 180 zu erobernde Städte. 117 Fraktionen, davon neun spielbar (zwölf für Vorbesteller oder Käufer des *Griechische Staaten*-DLCs). 700 Einheitentypen. 300 mögliche Züge im Rundenmodus. Eine Weltkarte der Antike, die sich von Spanien bis Vorderindien, von Großbritannien bis Nordafrika erstreckt. Keine Frage: Entwickler Creative Assembly hat mit *Rome 2* das bislang umfangreichste *Total War*-Spiel abgeliefert, größer gar als das weltumspannende *Empire*. Alles haben die Briten diesem einen Ziel untergeordnet, manche Features gestrichen, andere vereinfacht. Doch die Reaktionen von Fans und Kritikern haben gezeigt: Größe allein garantiert noch keine Qualität.

Famoser Detailgrad

Das Äußere ist von makelloser Schönheit: Selbst das bildhübsche *Shogun 2* zieht im direkten Grafikvergleich mit *Rome 2* den Kürzeren. Die prächtige Weltkarte glänzt mit liebevollen Details wie sanft über den Himmel ziehenden Wolken, Vogelschwärmen und verspielten Animationen, wenn zwei Armeen aufeinandertreffen oder eine Stadt belagern. Um diese Gefechte auszutragen, wechselt das Spiel in den bekannten Echtzeitmodus, wo es taktisch anspruchsvolle Scharmützel aus der Generalsperspektive zu

◀ *Rome 2* sieht sowohl auf der Weltkarte als auch in den Schlachten wunderschön aus. Allerdings nur, wenn man über die entsprechende Hardware verfügt. Andernfalls ruckelt das Strategiespiel erbärmlich, selbst mit reduzierten Details.

Schiffe laden ihre Truppen erstmals unmittelbar in den Landschlachten ab. Das ändert die Dynamik der Gefechte dramatisch.

Ausgabe 10/2013 **85**

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

schlagen gilt. Die Kamera lässt sich dabei so nah am Geschehen positionieren, dass der Spieler die subtilen Unterschiede in den Gesichtern einzelner Soldaten erkennt. Dazu dringt atmosphärischer Schlachtenlärm und das Blut in Wallung bringende Musik aus den Boxen. Die Gefechte zwischen Römern, Karthagern, Sueben und Spartanern werden in einer derartigen optischen Pracht zum Leben erweckt, wie man sie nirgendwo sonst im Strategie-Genre findet.

Der Preis für diese exquisite Nachbildung antiker Schlachtengemälde ist hoch: Sogar auf High-End-Rechnern muss man sich auf Kämpfe einstellen, die stellenweise nur mit fünf oder sechs Frames in der Sekunde laufen. *Rome 2* reizt aktuelle PCs bis zum Anschlag aus: Wem die Rechenpower fehlt, muss die Grafikeinstellungen stark zurückschrauben. Selbst PCs, die den Vorgänger problemlos zum Laufen brachten, kommen ins Schwitzen. Wie ihr eure Framerate auf ein spielbares Maß anhebt, ohne auf allzu viele Grafikdetails zu verzichten, steht in unseren Tuning-Tipps ab Seite 68.

Unmenschliche Anziehungskraft

Die *Total War*-Serie besaß schon immer den Charakter eines Schwarzen Loches, das unerbittlich Zeit verschlingt und den Spieler gleich mit. Auch *Rome 2* bietet Spielspaß für dutzende, wenn nicht gar hunderte Stunden; der Wiederspielwert ist hoch, denn jede Fraktion spielt sich unterschiedlich und startet an einem anderen Fleck der absurd großen Welt. Ist die Kampagne, das Herzstück von *Rome 2*, einmal gestartet, verströmt sie wie üblich ein Pheromon, das den Spieler schon bald wieder Zug um Zug an den Bildschirm fesselt. Denn der Aufstieg einer antiken Kultur zur Weltmacht bedarf viel Vorausplanung und Arbeit: Siedlungen wollen mit Gebäuden erweitert, Agenten auf feindliche Charaktere gehetzt, Steuern erhoben oder erlassen, Aufstände niedergeschlagen und die Mitglieder der eigenen Herrscherfamilie strategisch geschickt befördert oder per messerförmiger Stahlinjektion dauerhaft absorviert werden. Ein Klick folgt dem nächsten, ständig ist etwas zu tun. Auch *Total War*-Veteranen drohen, von der Komplexität des Spiels erschlagen zu werden, denn Creative Assembly hat viele sinnvolle Neuerungen ins weiterhin einzigartige Spielprinzip eingebracht.

So sind Provinzen neuerdings in bis zu vier Siedlungen mit einer großen Hauptstadt aufgeteilt. Dadurch können sie anteilig mehreren Fraktionen gehören, was Konflikte mit den Nachbarstaaten befeuert. Der Besitzer einer Provinz hat die Möglichkeit, Erlasse zu beschließen und so zum Beispiel die Romanisierung der beherrschten Gebiete zu fördern und damit kulturell bedingten Unruhen vorbeugen oder einfach Spiele und Feste zu veranstalten und so die Bevölkerung bei Laune zu halten. Der Ausbau der einzelnen Siedlungen gestaltet sich knifflig: Viele

Auf der detaillierten Übersichtskarte verwaltet der Spieler seine Siedlungen und Armeen.

hochstufige Gebäude verringern die öffentliche Ordnung und erhöhen die Chance auf eine Rebellion, werden aber zugleich benötigt, um stärkere Einheitentypen und wichtige Nahrung zu produzieren.

Die Anzahl der besetzten Provinzen bestimmt, wie viele Anführer und damit Armeen zeitgleich auf der Kampagnenkarte aktiv sind. Denn Truppen sind neuerdings fest an einen General gebunden; nur mit einem Heerführer lassen sich Einheiten über die Weltkarte verschieben sowie Verstärkungen rekrutieren. Der General verdient durch geschlagene Schlachten Erfahrung, sammelt automatisch Charaktermerkmale, die seine Leistung beeinflussen, und verfügt über einen „Haushalt"-Slot, für den man aus im Spielverlauf angesammelten Spezialisten und Boni den passenden auswählt. Ein Novum für die Serie: Armeen sammeln ebenfalls Erfahrungspunkte und schalten damit Traditionen frei. Diese Traditionen geben zwar zumeist nur wenige Prozent mehr Waffenschaden oder kleinere Moralboni. Sie bleiben aber auch dann bestehen, wenn eine Armee verloren geht und anschließend reaktiviert wird. Die Auswirkung auf die Gefechte sind eher gering. Doch es motiviert ungemein, mit seiner ersten berühmten Kohorte samt angepasstem Namen und Wimpel in den Kampf zu ziehen, die einst schon für den Niedergang Karthagos verantwortlich zeichnete.

Gemächliche Zugberechnung

Die Schattenseiten des Rundenmodus: Neben der eigenen Fraktion tummeln sich über 100 andere Staaten auf der Karte. Deren Züge berechnet *Rome 2* nach einem Klick auf die „Runde beenden"-Schaltfläche. Das dauert. Anfangs und mit abgeschalteter Anzeige der Feindbewegungen um die 30 Sekunden, später zwischen eineinhalb und drei Minuten, je nach CPU-Leistung und vorrätigem Arbeitsspeicher. Kein Witz: Wir empfehlen, etwas zum Lesen bereitzulegen, um in diesen Zwangspausen nicht aufs Däumchendrehen angewiesen zu sein. Die halbminütigen Ladezeiten beim Wechsel zwischen Weltkarte und Gefechtsmodus sind dagegen ein Klacks, erst recht mit einer schnellen SSD-Festplatte.

Die Länge der Kampagne (300 Züge, ihr erinnert euch?) bringt weitere Probleme mit sich: Anders als in den Vorgängern fehlt eine Option, einen kurzen Feldzug mit weniger Runden zu spielen. So gibt es zwar die Möglichkeit, durch militärische, wirtschaftliche oder kulturelle Überlegenheit zu siegen. Allerdings ist der Spieler in jedem Fall dazu verdammt, ein irrsinnig großes Gebiet unter seine Kontrolle zu bringen: Wer sich als Spartaner ganz Europa einverleibt, hat etwa gerade mal die Hälfte seiner Zielvorgaben erfüllt. Da kann man schon mal die Lust am Weiterspielen verlieren, zumal Spieler in *Rome 2* öfter Leerlauf haben als in den Vorgängern.

Denn so hoch die Anzahl der Klicks pro Runde auch ist: Spürbaren Einfluss auf die Entwicklung der eigenen Zivilisation haben die getroffenen Entscheidungen, etwa die im Forschungsbaum ausge-



Die intensive Ego-Perspektive verleiht der kontrollierten Einheit einen Kampfbonus.



Der schnöde Familienbildschirm beherbergt wichtige Statistiken. Links: Spartas Generäle.

FRAGWÜRDIGE DESIGN-ENTSCHEIDUNGEN

Für *Rome 2* hat Creative Assembly einige Aspekte des Rundenmodus verändert – zum Schlechten. Was stört auf der Weltkarte am meisten?

Unausgegorene Neuerungen

Menüführung
Das neue Provinz-Baumenü ist unübersichtlich, die Symbole wirken rätselhaft. Bedienkomfort geht anders!

Herrscherfamilie
Durch Attentate, arrangierte Ehen, Beförderungen und Dilemma-Entscheidungen erhöht der Spieler den Einfluss seiner Familie innerhalb der Fraktion. Wer das versäumt, sieht sich mit einem Bürgerkrieg konfrontiert. Das Familienmenü ist aber arg dröge in der Aufmachung und die Zusammenhänge lassen sich nur schwer durchschauen.

Armee-Stellungen
Heere können Befestigungen anlegen oder feindliches Gebiet plündern. Eigentlich eine schöne Idee, aber die KI kommt mit der Neuerung nicht klar und schickt ihre Armeen und Schiffe dauernd per Gewaltmarsch hin und her, ohne damit einen Plan zu verfolgen.

Garnisonen
Je nach Ausbaustufe besitzt jede Stadt automatisch eine Garnison, auch wenn kein Heer vor Ort ist. Praktisch, aber auch viel zu stark: Rebellenarmeen haben gegen die Stadtwache keine Chance.

Fehlende Vorgänger-Features

Straßenbau
Ein Römerspiel, in dem die Straßen zwischen Siedlungen automatisch entstehen und nicht wie im ersten *Rome: Total War* manuell ausgebaut werden? Wenn das mal Cäsar wüsste!

Austausch von Provinzen/Technologie
Siedlungen und erforschte Technologien lassen sich nicht mehr im Diplomatiebildschirm an andere Nationen verschachern. Ein Kampagnensieg ohne Gewalteinsatz ist somit unmöglich.

Jahreszeiten
Jeder Zug dauert genau ein virtuelles Jahr, daher gibt es keine Jahreszeiten. Gut: Den Truppenverschleiß durch große Hitze (in der Wüste) oder Kälte (in den Alpen) haben die Entwickler beibehalten.

Historische Ereignisse
In *Rome 2* kommt es kaum mehr zu überraschenden Begebenheiten wie dem Einfall einer Barbarenhorde. Die *Total War*-typischen Videoschnipsel sind zudem Mangelware.



wählten Technologien, nicht. Das liegt am Schwierigkeitsgrad, der für *Total War*-Kenner auf den ersten drei Stufen viel zu niedrig ist. Besonders das Geld strömt nach der kniffligen Anfangsphase nur so aufs eigene Konto. Wir empfehlen, sofort auf „Sehr Schwer" zu starten. Wer zudem bereit ist, auf die manuelle Speicherfunktion zu verzichten, kann sich auch gleich an „Legendär" versuchen. Die Startpositionen der Fraktionen bringen das Balancing zusätzlich durcheinander: Mit Rom und Sparta fällt es sehr leicht, die antike Welt zu erobern. Karthago und Parthien kriegen dagegen von Anfang an ordentlich aufs Maul.

Die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Staatsoberhäupter ist – typisch für *Total War* – Schwankungen unterlegen. Auf der Weltkarte verhalten sich die KI-Feinde meistens clever, landen zum Beispiel Invasionsstreitkräfte an unbewachten Küstenabschnitten, klauen durch den Einsatz von Spionen unseren Armeen Bewegungspunkte und geben standhafte diplomatische Partner ab, die nicht aus heiterem Himmel ein Bündnis aufkündigen. Dann jedoch wieder irren feindliche Streitkräfte und Flotten orientierungslos auf der Karte herum, meistens im Gewaltmarsch-Modus, einer von vier neuen Verhaltensbefehlen. Der erhöht die Bewegungsreichweite, verhindert aber, dass die Armee im selben Zug angreift.

Apropos angreifen: Während des Tests kam es vereinzelt dazu, dass KI-Gegner uns ohne Not auswichen, wenn wir auf ihre letzte verbliebene Stadt zumarschierten, um sich lieber sinnlos an den automatisch aufgefüllten Garnisonen der Nachbarsiedlungen aufzureiben. Ähnliche Kamikaze-Manöver führen auch die Rebellenarmeen aus, die bei öffentlicher Unruhe in Provinzen entstehen. Eine Gefahr stellen sie durch ihr dämliches Verhalten nicht dar.

D-Day der Antike

See- und Landschlachten waren in der *Total War*-Serie bisher strikt getrennt. Nicht so in *Rome 2*: Wenn es in einer Küstenregion zu einem Gefecht kommt, lassen sich in der Nähe geparkte Flotten mit ins Geplänkel einbinden. Die Transportboote landen auf Knopfdruck am Strand und speien ihre menschliche Fracht aus. Die so abgeladenen Soldaten lassen sich dann zusätzlich zu den regulären Truppen kommandieren. Ein Erfurcht gebietender Anblick und noch dazu eine gute Möglichkeit, dem Feind flott und überraschend in die Flanke zu fallen. Gerade bei Belagerungen mit zigtausenden Einheiten sorgen die Landeoperationen für taktischen Tiefgang.

Die reinen Schiffskämpfe fallen im direkten Vergleich mit solch opulenten Massenschlachten etwas ab. Gemäß des Szenarios hantiert man hauptsächlich mit von Ruderern angetriebenen Galeeren. Windrichtung und Wellengang spielen dadurch nur eine untergeordnete Rolle. Als Admiral steht der Spieler vorrangig vor der Entscheidung, ob er gegnerische Pötte rammt, entert oder mit Bogenschützen beziehungsweise Ballisten aus der


Der Diplomatiebildschirm listet auf, welche Faktoren das Verhältnis zu einer KI-Nation beeinflussen.


Die Schlachten auf hoher See enden oft in einem Kuddelmuddel aus einander enternden Schiffen.

DER MEHRSPIELERMODUS

Im Vergleich zum Vorgänger fällt der Multiplayer-Modus etwas kleiner aus und hat trotzdem ähnliche Macken.

Wie bereits angesprochen: Eine der größten Tücken von *Rome 2* ist die unterdurchschnittliche KI. Daher dürften versierte Strategen vor allem auf den Mehrspielerpart setzen. Leider bietet Creative Assembly dieses Mal nur Gefechte mit bis zu acht Spielern an sowie die Möglichkeit, die Kampagne im Koop-Modus zu spielen. Die Schlachten funktionieren sehr gut, die Kampagne krankt aber wie bereits in *Shogun 2* an Synchronisierungsproblemen.

- ＋ Riesige Mehrspielergefechte mit bis zu acht Spielern
- ＋ Große Anzahl unterschiedlicher Einheiten ergibt viele Taktikoptionen.
- ＋ Kampfort lässt sich auf einer Weltkarte frei auswählen.
- − Koop-Kampagne bricht aufgrund von Sync-Problemen häufig ab.
- − Kein pfiffiger Avatar-Modus wie im Vorgänger *Shogun 2*.

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**



Entfernung zusammenschießt. Das Ganze sieht dank schäumender Wellen und in tausende Splitter berstender Schiffe durchweg brillant aus. Es spielt sich aber aufgrund der zusammen klumpenden Schiffe langweiliger als die Seegefechte in *Empire*, *Napoleon* oder *Shogun 2: Fall of the Samurai*, in denen Kanonen und Windrichtung für taktische Würze sorgten.

Militärische Auseinandersetzungen lassen sich auch abseits der Kampagne in benutzerdefinierten Gefechten austragen. Dabei gibt es ein Füllhorn an Auswahloptionen. Außerdem stehen vier historische Schlachten zu Auswahl. Unabhängig vom Hintergrund des Kampfes agiert der KI-General meist ordentlich, schickt etwa Kavallerie gegen die ungeschützte Flanke einer Armee. Auf Spielerseite lassen sich einzelne Einheiten der KI-Kontrolle samt Aggressiv- oder Defensiv-Order übergeben. Zusammen mit der neuen 2D-Karte erlaubt das mehr Übersicht und Kontrolle in den pausierbaren Echtzeitgefechten, zumal der Computer selten Mist baut und die in großer Zahl vorhandenden Spezialfähigkeiten der Einheiten clever nutzt. So verleiht die Generalseinheit verbündeten Einheiten etwa auf Knopfdruck einen Moral-Boost, Legionäre nehmen die Schildkrötenformation ein oder Gladiatoren verfallen in einen Blutrausch. Manch ein Skill wirkt aber zu aufgesetzt und würde besser in ein schnelles Echtzeit-Strategiespiel wie *Starcraft 2* passen.

Einen großen Makel haben die mitreißenden Schlachten übrigens doch: Gelegentlich leistet sich die sonst solide KI dicke Schnitzer. Am auffälligsten sind diese bei Belagerungen gegnerischer Städte, da der Verteidiger hier oft zu passiv agiert. Aber auch die eigenen Einheiten haben in den engen Gassen der riesigen Ortschaften Wegfindungsprobleme, wenn es darum geht, die in der Stadt verteilten Siegpunkte einzunehmen. Zudem erspart einem das Anzünden der Stadttore zwar den zeitaufwändigen Bau von Belagerungstürmen und Rammböcken, funktioniert aber aufgrund eines Bugs nicht immer.

Komfort: Mal mehr, mal weniger

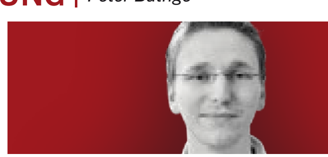
Keine Lust, jede Massenkeilerei selbst auszutragen? Kein Problem: Stehen sich zwei feindliche Armeen auf der Strategiekarte gegenüber, zeigt *Rome 2* sehr präzise die Gewinnchance und die zu erwartenden Verluste bei der automatischen Berechnung des Gefechts an, je nach Mannstärke und Generalsfähigkeiten. Zudem lässt sich aus drei Verhaltensweisen für den KI-General wählen: aggressiv, defensiv oder vorsichtig. Im Test war es uns problemlos möglich, große Teile der Kampagne zu bewältigen, ohne auch nur einmal selbst eine Schlacht zu schlagen: Die Automatikfunktion verrichtete exzellente Dienste, nie kam es zu unverständlichen oder wild ausgewürfelten Ergebnissen.

Weniger komfortabel zeigt sich die Steuerung, die sich durch einen Hang zu unnötig vielen Klicks auszeichnet. So ist es etwa nötig, die bei Überbevölkerung entstehenden Slums in einer Stadt jeweils manuell abzureißen. Agenten wie Helden, Spione und Gesandte haben nicht mehr automatisch Auswirkungen auf die Provinz, in der sie sich befinden (etwa eine Erhöhung der Steuereinnahmen), sondern müssen per Klick dazu angehalten werden, die Bevölkerung zu inspirieren. Was für ein Quatsch! Der Gebäudebau in den Städten könnte zudem eleganter gelöst sein: Mehrere kryptische Symbole sind neben- und übereinander angeordnet; ein Klick öffnet ein Untermenü mit den verfügbaren Bauoptionen. Überhaupt, die Symbole: Mit zur Epoche passenden, aber schnöden Zeichnungen für Einheiten und Gebäude sowie einer furchtbar langweiligen Schriftart gehört die Benutzeroberfläche nicht eben zu den Stärken von *Rome 2*.

Info: Zum Testzeitpunkt hatte Creative Assembly bereits ein Update veröffentlicht, das Framerate und KI-Leistung verbessert. Weitere Patches sollen folgen. Damit das Biest namens *Rome 2* in Zukunft nicht nur hübsch aussieht, sondern sich auch noch schöner spielt. Bislang ist der zweite Römerauftritt zwar eine klare Empfehlung für Strategie-Fans und ein sehr gutes *Total War*. Aber eben nicht das beste. ❑

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Vor dem Spielen bitte die eigenen Erwartungen zurückschrauben!"



Dass Creative Assembly so viel Schelte für sein neuestes *Total War* kassiert, erkläre ich mir mit der immensen Erwartungshaltung, die das Unternehmen im Vorfeld geschürt hat: *Rome 2* bringt nicht nur das beliebteste Szenario der Serie zurück, sondern sollte zudem eine spielerische Revolution darstellen. Das ist nicht geglückt, ein richtig gutes Spiel ist dabei trotzdem herausgekommen. Bildhübsche Grafik, wahnsinnig coole kombinierte Land- und Seeschlachten, hoher Wiederspielwert, gigantischer Umfang sowie viel Potenzial durch künftige Patches und Fan-Erweiterungen der fleißigen Mod-Community: *Rome 2* ist vielleicht nicht das erhoffte Meisterwerk. Die als Kaufpreis veranschlagten 50 Euro sind hier aber dennoch gut angelegt.

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*

„*Total War: Rome 2* ist einfach nur riesig – vielleicht sogar zu riesig."



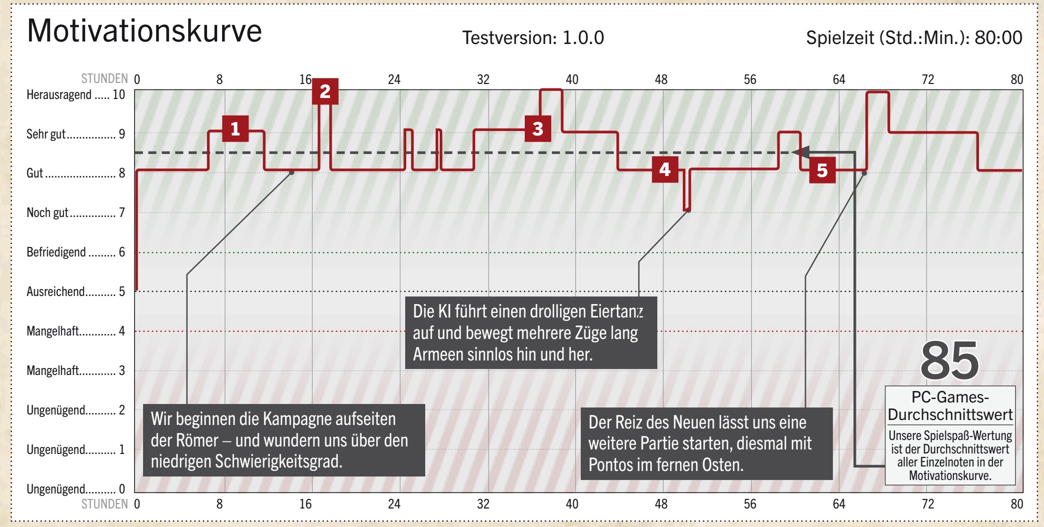
Wenn man sich die Liste an Neuerungen und die Ausmaße anschaut, die Creative Assembly dem heißersehnten Nachfolger spendiert hat, kann man nur zu Recht den Hut vor den Entwicklern ziehen. Ob das neue Provinzsystem oder alleine die Anzahl an unterschiedlichen Stämmen – *Rome 2* bringt eine Fülle von Verbesserungen und Features mit sich, die man sich als Fan der Serie schon seit geraumer Zeit gewünscht hat. Doch bei all dem Lob muss man auch erwähnen, dass es noch starke Balancing- , KI- und Performance-Probleme gibt. Zudem stört es mich, dass einige sinnvolle, aus den Vorgängern bekannte Features gestrichen wurden. *Rome 2* ist dennoch ein sehr gutes Strategiespiel und wird (hoffentlich) mit den kommenden Updates noch besser.



1 Ein in drei Kapitel aufgeteiltes Tutorial erklärt alle Besonderheiten des Spielprinzips im Detail und verknüpft diese mit Zwischensequenzen und solider Story. Die jederzeit aufrufbare Enzyklopädie und KI-Berater mit variablem Aufdringlichkeitsfaktor machen ein Handbuch überflüssig.



2 Unser römisches Reich wächst und gedeiht: Dutzende Forschungsoptionen halten uns bei Laune, die Gefechte unter Einbeziehung der Marine begeistern mit Bombast. Statt langweiliger Senatsaufträge wie im ersten *Rome* gibt es abwechslungsreiche Mini-Missionsziele.



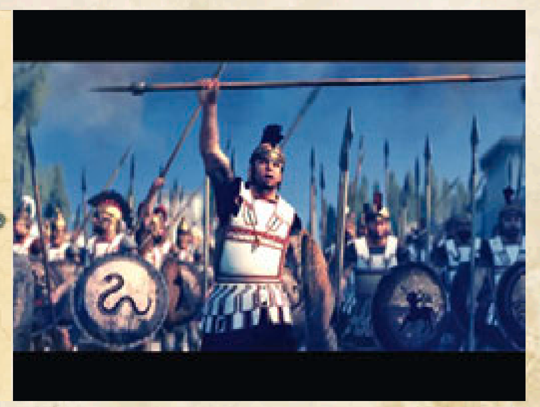


Bei Belagerungen stellt sich der KI-Gegner öfters mal ausgesprochen dämlich an. Das kennen wir aus den Vorgängern, nervt aber nichtsdestotrotz.

3 Während wir mit unseren zähen Spartanern Rom unterwerfen, bricht zu Hause ein Bürgerkrieg aus, weil wir uns nicht um den Familienbildschirm gekümmert haben. Schnell eilen wir zurück und stellen uns den Revoluzzern. Spannend!

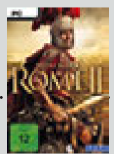


4 Die neue 2D-Ansicht sorgt im späteren Spielverlauf für Übersicht. Die Menge an zu erobernden Provinzen entmutigt uns aber zunehmend.



5 Gegen Kampagnenende verlieren die Partien an Spannung, weil die Siegbedingungen arg hoch angesetzt und wir längst übermächtig sind.

TOTAL WAR: ROME 2



Ca. € 49,-
3. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Internetaktivierung über Steam; kein Weiterverkauf möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Immenser Detailgrad, wunderschöne Weltkarte, zuweilen kleine Animationsfehler in den Schlachten
Sound: Mitreißende Hintergrundmusik und glaubwürdige Effekte. Die deutschen Sprecher sind gut, haben aber zuweilen übertriebene Akzente.
Steuerung: Im Grunde prima, aber punktuell fehlt es an Komfort. Hässliche Benutzeroberfläche

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Geplänkelmodus und Zwei-Spieler-Koop-Kampagne
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core i3-3220/Penom II X4 940 BE, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 6870, Windows XP (Details ab Seite 68)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Wie der Name schon sagt, dreht sich in *Total War: Rome 2* alles um Krieg. Blut fließt zwar keines, aber in den Kämpfen kommen virtuelle Soldaten zu Tode.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die ungepatchte Testversion stürzte dreimal ab, außerdem kam es zu einigen KI-Fehlern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gigantischer Umfang
- ➕ Bombastische Gefechte mit interessanter Land-/See-Kombination
- ➕ Komplexer Imperiumsaufbau
- ➕ Dichte Schlachtfeld-Atmosphäre
- ➕ Sucht erzeugendes Spielprinzip
- ➕ Viele verschiedene Fraktionen und Einheiten (Kampfhunde, Elefanten)
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Interessante Neuerungen auf der Weltkarte (Provinzen, Generäle)
- ➕ Motivierende Mini-Aufgaben
- ➕ Meist solide agierende KI
- ➕ Sehr einsteigerfreundlich
- ➖ Schwierigkeitsgrad schwankt je nach Fraktion, ist oft zu niedrig.
- ➖ KI-Probleme im Gefecht und auf der Weltkarte
- ➖ Zuweilen zäher Spielverlauf
- ➖ Seegefechte ohne viel Taktik
- ➖ Lange Lade- und Rundenzeiten
- ➖ Hohe Hardware-Anforderungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

Total War: Rome 2 – Tuning-Tipps

Von: Frank Stöwer

Mit Rome 2 führt Creative Assembly nicht nur Gameplay-Innovationen ein. Die See- und Landschlachten besitzen auch eine tolle DX11-Optik, die eurer Grafikkarte alles abverlangt.

Um den Vorgänger *Shogun 2* an Größe und Bildgewalt zu übertreffen, Land- und Seeschlachten zu kombieren und die neue Einheitenkamera (Unit Cam) einzuführen hat, Creative Assembly die hauseigene Warscape Engine teils überarbeitet, teils neu programmiert. Zum einen hat man den Code der Basistechnologie für die Gefechte an Land und auf See miteinander verbunden. Zum anderen wurde die Technik im Hintergrund um eine auf Spielereignisse wie Projektile, Explosionen, den Auftrieb der Schiffe oder die Simulation der Segel zugeschnittene Physiksimulation erweitert.

Eine Neuprogrammierung des Renderers für die Einheitenkamera war nicht nötig, denn der Grafik-Part der Engine war schon zu Zeiten von *Shogun 2* auf dem neuesten Stand der Technik und nutzte die DX11-API, wobei auch ein Fallback für DX10(.1)-/9-Karten angeboten wurde (Shader-Model 4.0/3.0). Trotzdem haben die Briten noch eine Menge an der grafischen Qualität der Nahaufnahmen beim Schlachtengetümmel gefeilt. Visuelle Highlights wie DX11-Tessellation, HQSSOA und diverse Post-Effekte wie Vignettierung oder Verzerrung sind schon beim Vorgänger vorhanden. Dazu kommen sehenswerte Partikeleffekte, Alpha-Texturen für die Vegetation, sehr hoch aufgelöste Texturen sowie eine Detail- und damit Polygonflut bei den realistisch animierten Einheiten, den Schiffen, der Architektur und dem Terrain.

Total War – Rome 2: Grafikkarten am Leistungslimit

Rome 2 (1.0.0), intern. Benchmark „the forest“, 1080p, Ingame-AA/16:1 HQ AF, max Details

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX Titan/6G	19	44,7 (+50 %)
Geforce GTX 780/3G	18	40,7 (+37 %)
Geforce GTX 770/2G	9	33,6 (+13 %)
Radeon HD 7970 GE/3G	7	30,0 (+1 %)
Geforce GTX 670/2G	8	29,8 (Basis)
Radeon HD 7970/3G	8	28,4 (-5 %)
Geforce GTX 760/2G	8	27,8 (-7 %)
Radeon HD 7950 Boost/3G	7	25,5 (-14 %)
Radeon HD 7870/2G	5	21,7 (-27 %)
Geforce GTX 570/1,25G	5	20,2 (-32 %)
Radeon HD 6950/2G	4	17,3 (-42 %)
Radeon HD 6870/1G	3	13,7 (-54 %)
Geforce GTX 460/1G	4	12,0 (-60 %)

Bedingt spielbar von 20 bis 30 Fps · Flüssig spielbar ab 30 Fps

System: Core i7-3770K @ 3,5 GHz, Intel Z77, 2 x 2 GB DDR3-1600; Win7 x64 SP1; GF 326.80 Beta (HQ)/ Cat. 13.10 Beta (HQ) **Bemerkungen:** Selbst nach dem ersten Patch ist Rome 2 erst mit einer sehr leistungsstarken Karte flüssig spielbar. Unterhalb der HD 7970 GE hilft nur Detailreduktion.

Min. Ø Fps ▶ Besser

Leistungsmessung leicht gemacht

Bei der Einschätzung, mit welcher Hardware *Rome 2* flüssig spielbar ist, kommt es uns natürlich zugute, dass auch dieser *Total-War*-Teil wieder über eine integrierte Benchmark-Funktion verfügt, die am Ende sogar eine Durchschnittswert bei den Fps sowie ein Verlaufsdiagramm ausgibt. Bei der Benchmark-Szene handelt es sich um die mit Ingame-Grafik dargestellte, fast zweiminütige Introsequenz der historischen Schlacht im Teutoburger Wald (forest). Diese Szene belastet den Grafikchip mit Nahaufnahmen der Kombattanten, dem aufwendig texturierten Gelände sowie der detaillierten Vegetationsdarstellung. Dazu kommt massig Tessallation, Umgebungsverdeckung (SSAO) eine realistische Beleuchtung, Alpha-Texturen für die Laubdarstellung sowie viele Posteffekte wie FXAA oder Regentropfen auf dem Bildschirm. Der Prozessor ist dagegen mit der Animation der Einheiten sowie den Partikeleffekten gut ausgelastet.

Merkehrnunterstützung verbessert

Beim Vorgänger *Shogun 2* hatten wir damals bemängelt, dass die Technik nicht optimal mit vier Kernen skaliert. Bei *Rome 2* hat Creative Assembly die Mehrkernunterstützung stark verbessert. Bei unseren, mit einem Core i7-3770K (4 Kerne + SMT) sowie einer GTX Titan durchgeführten Kernskalierungs-Benchmarks steigt gerade beim Wechsel von zwei auf vier Recheneinheiten die Fps-Rate um 26,4 Prozent von 53,1 Fps auf 66,7 Fps. Per Hyperthreading simulierte Kerne (SMT) erhöhen zwar nicht die Durchschitts-Fps, dafür fällt aber bei allen Messungen die Min-Fps-Rate um bis zu 60 Prozent höher aus, wenn die virtuellen Recheneinheiten genutzt werden.

Da die CPU aber deutlich weniger als der Grafikchip zur Gesamtleistung beisteuert, reicht hier schon ein flottes Modell der oberen Mittelklasse wie der Core i5-3470/4570 oder der AMD FX 6350/8350.

Grafikchip gravierend gefordert

Obwohl Creative Assembly versprach, den Code bereits mit dem ersten Patch zu optimieren, stellt das Strategiespiel, wie unsere Benchmarks links beweisen, nach wie vor sehr knackige Anforderungen an den Grafikchip. Ein flüssiges Strategievergnügen mit 30 Fps oder mehr garantieren erst die High-End-Modelle HD 7970 GE, GTX 770 und GTX 780. Selbst die aktuell schnellste Karte, die Geforce GTX Titan, kommt nur auf magere 45 Bilder pro Sekunde.



In der maximalen Detailstufe, die ihr nur manell festlegen könnt, sieht *Rome 2* fantastisch aus. Die Kehrseite der Medaille: keine spielbaren Fps-Werte mit einem Core i7-3770K und einer GTX 760.



Beim Wechsel auf die Stufe „Hoch“ fehlt die Kantenglättung, das SSAO und die Vignettierung. Auch die grafische Güte des Wasser, der Texturen, der Schatten, der Gebäude und Einheiten hat abgenommen.

Unsere Empfehlungen wären die HD 7970 GE oder GTX 770, wobei Letztgenannte etwas leistungsstärker ist, aber auch rund 30 Euro mehr kostet.

Detailreduktion tut not

Glücklicherweise stellt *Rome 2* Strategen mit schwächerer Grafikhardware ein sehr umfanfgreiches Grafik-Optionsmenü zur Verfügung. Hier könnt ihr einerseits mithilfe der voreingestellten Settings die grafische Qualität für eine höhere Fps-Rate reduzieren. Zum anderen bieten einige Schalter wie die Auflösung, die Schatten, die Grasdarstellung oder SSAO ein ordentliches Tuning-Potenzial (siehe Tabelle). Die langen Ladezeiten des Titels verkürzt ihr übrigens, indem ihr den Steam-Ordner, in dem *Rome 2* unter Steamapps\common gespeichert ist, auf eine SSDs kopiert und den Titel von dort aus aufruft. ❑

TUNING-TIPPS: TOTAL WAR: ROME 2

Schalter und Einstellung	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 720 statt 1.920 x 1.080	54 Prozent	15 (28 auf 43 Fps)
Schatten: Niedrig statt Extrem	21 Prozent	6 (28 auf 34 Fps)
Wasser: Niedrig statt Extrem	13 Prozent	3 (23 auf 26 Fps)
Partikeleffekte: Niedrig statt Extrem	7 Prozent	2 (28 auf 30 Fps)
Vegetation Alpha: Aus	14 Prozent	4 (28 auf 32 Fps)
SSAO: Aus	14 Prozent	4 (28 auf 32 Fps)
Einheitengröße/-Detail: Niedrig statt Extrem	7 Prozent	2 (28 auf 30 Fps)
Bäume: Niedrig statt Extrem	11 Prozent	3 (28 auf 31 Fps)
Gras: Niedrig statt Extrem	11 Prozent	3 (28 auf 31 Fps)

* Gemessen mit Core i7-3770K, Geforce GTX 760, 4 x 2 GiByte RAM, Win7 SP1

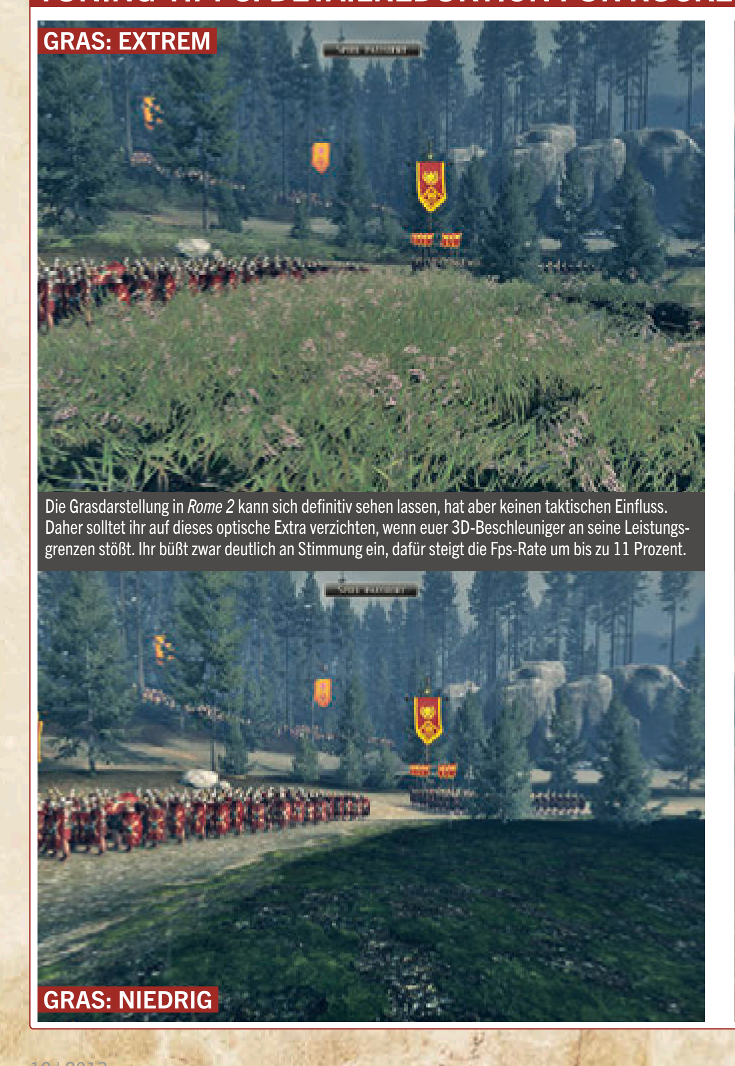
VEGETATION ALPHA: AN

VEGETATION ALPHA: AUS



Transparente Alpha-Texturen werden beim Rendern von Vegetation (Gras, Bäume, Büsche) genutzt. Das bei *Rome 2* angewandte Renderverfahren kostet aber sehr viel GPU-Leistung und produziert Bildfehler.

TUNING-TIPPS: DETAILREDUKTION FÜR RUCKELFREIES STRATEGIE-VERGNÜGEN



GRAS: EXTREM

Die Grasdarstellung in *Rome 2* kann sich definitiv sehen lassen, hat aber keinen taktischen Einfluss. Daher solltet ihr auf dieses optische Extra verzichten, wenn euer 3D-Beschleuniger an seine Leistungsgrenzen stößt. Ihr büßt zwar deutlich an Stimmung ein, dafür steigt die Fps-Rate um bis zu 11 Prozent.

GRAS: NIEDRIG



SCHATTEN: EXTREM

Dank DX11-Rendering sehen die Schatten für die Gebäude, die Vegetation und die Einheiten filigran und detailliert aus. Vor allem bei hohen Einheitenaufkommen sind viele Mittelklasse-GPUs mit der Schattenberechnung überfordert. Wer auf die Schatten verzichtet, macht bis zu 21 Prozent an Leistung gut.

SCHATTEN: NIEDRIG

Von: Andreas Bertits

Errichtet das größte Handelsimperium im Mittelmeerraum des 15. Jahrhunderts!

Venedig ist Beginn sowie Dreh- und Angelpunkt eurer Handelsaktivitäten.

Rise of Venice

Handel war in der Mitte des 15. Jahrhunderts ein idealer Weg, um schnell reich zu werden. In der Wirtschaftssimulation *Rise of Venice* seid ihr ein aufstrebender Kaufmann, der es bis ganz nach oben bringen möchte. Doch bis dahin ist es ein harter Weg.

Das Handelsimperium

Ihr beginnt euer Abenteuer als einfacher Händler entweder in einem freien Spiel ohne Hintergrundgeschichte, in dem ihr einfach zum Dogen von Venedig aufsteigen und das größte Handelsimperium im Mittelmeerraum errichten wollt, oder ihr startet die Einzelspieler-Kampagne. Diese ist zum einen als Einführung gedacht, zum anderen erzählt sie eine interessante Geschichte um einen aufstrebenden Kaufmann, der im 15. Jahrhundert zum Dogen werden möchte und dabei mit allerlei Intrigen zu kämpfen hat.

Zu Beginn steht euch ein kleines Schiff zur Verfügung, mit dem ihr erste Handelsaufträge erledigt. Diese erhaltet ihr meist im Rathaus einer der vielen Städte der Umgebung. Es ist aber kein Muss, diese Aufgaben zu erledigen, ihr könnt auch einfach handeln, indem ihr auf dem Marktplatz einer Stadt in Erfahrung bringt, was hier gerade benötigt wird. Ihr kauft diese Ware an einem anderen Ort an, an dem sie gerade günstig zu haben ist, und verschifft sie zurück, was euch Gewinn und Ansehen einbringt. Die Missionen zu erledigen, verschafft euch allerdings etwas mehr Ruhm.

Preise verändern sich in der Welt ständig und werden von mehreren Faktoren beeinflusst, beispielsweise wenn eine Ware nicht verfügbar ist oder eine Katastrophe für eine Dürre gesorgt hat. Wenn ihr weniger Personen aus einer Stadt als Matrosen anheuert, dann wird die Produktion im Ort gesteigert, weil mehr Arbeitskräfte zur Verfügung stehen.

Interessanter Aspekt: Der Preis für eine Ware steigt an, je mehr ihr davon einkauft – was auf den ersten Blick marktwirtschaftlich seltsam anmutet, da man einen Mengenrabatt erwarten würde. Eine Erklärung lautet, dass der Verkäufer die Ware nicht auf Lager hat und von überall her besorgen muss, was den Preis in die Höhe treibt. Um aber überhaupt handeln zu können, benötigt ihr in jeder Stadt eine Handelslizenz, die ihr entweder kaufen könnt oder per Bestechung erhaltet. Dann ist es auch möglich,


Um zu handeln oder Missionen anzunehmen, zoomt ihr einfach an die Stadt heran.



Gebäude lassen sich in jeder Stadt errichten, sofern man die Lizenz dafür besitzt.

SO SPIELT SICH RISE OF VENICE

Die Wirtschaftssimulation *Rise of Venice* ist komplex und bietet eine Fülle an Funktionen. Zwar erschlägt einen die Benutzeroberfläche nicht mit Symbolen, dennoch gibt es hier eine Menge zu tun. Wir erklären das Interface und was die einzelnen Einträge bedeuten.

1 Stadtmenü
Hierüber könnt ihr alle Bereiche und Funktionen der Stadt komfortabel mit einem Mausklick erreichen.

2 Minikarte
Die Minikarte zeigt die gesamte Spielwelt. Hier könnt ihr verschiedene Orte anklicken und gelangt dann direkt dorthin.

3 Chronik
In der Chronik seht ihr eure bisherigen Errungenschaften sowie die vergangenen Ereignisse und wichtige Statistiken.

4 Logbuch
Im Logbuch findet ihr Informationen zu eurem Helden und dessen Aufstieg sowie eine Bilanz eurer Aktivitäten.

13 Tipps/Notizen
Hier werden euch wichtige Tipps gegeben, die euch beim Weiterkommen helfen. Außerdem ist es möglich, Notizen zu schreiben.

12 Mission
An dieser Stelle wird eure aktuelle Mission gelistet. Außerdem seht ihr hier wichtige Hinweise eurer Berater.

11 Konvois/Städte
Hier seht ihr eine Übersicht aller Konvois und Städte, die euch gehören, sowie eure aktiven Handelsrouten.

5 Aufträge
Hier seht ihr alle Aufträge. Sowohl die, welche ihr bereits abgeschlossen habt, als auch jene, die noch offen oder gar gescheitert sind. Zusätzlich könnt ihr euch hier Informationen zu den Spielsystemem durchlesen.

6 Optionsmenü
Über dieses Symbol gelangt ihr zum Optionsmenü des Spiels, wo ihr speichern oder laden könnt. Zudem lassen sich hier die Grafikoptionen einstellen und ihr kommt zurück zum Hauptmenü und könnt eure Freundesliste einsehen.

10 Konvois auf See
Dies zeigt euch alle Konvois an, die gerade unterwegs sind, sowie deren Mannschaft, Ladung und Kapitän.

9 Konvois vor Anker
Hier erkennt ihr, welche Schiffe gerade ankern und welche Mannschaft, welcher Kapitän und welche Ladung an Bord sind.

8 Geld und Rang
Hier seht ihr, wie viel Geld ihr aktuell besitzt und welchen Rang euer Held innehat sowie die Zeit, die er bis zum Aufstieg braucht.

7 Zeitraffer und Datum
An dieser Stelle beschleunigt ihr die Zeit, sodass eure Schiffe schneller reisen. Außerdem seht ihr hier das Datum im Spiel.

Bauwerke wie Kontore, Kirchen oder Bauernhöfe zu errichten, was wiederum die Produktion in der Stadt beeinflusst.

Unterwegs auf einer Handelsroute könnt ihr von Piraten oder feindlichen Händlern angegriffen werden oder diese selbst attackieren. Dann schaltet das Spiel in eine Nahansicht und ihr steuert euer Schiff direkt und feuert selbst Kanonenkugeln ab. Ein Angriff eurerseits kann euch aber Ansehen kosten.

Aufstiegsmöglichkeiten

Mit der Zeit steigt ihr über ein Politiksystem in Rängen auf. Je mehr Ansehen ihr erhaltet und je mehr Aufträge ihr für den Rat in Venedig erledigt, umso schneller erhaltet ihr einen neuen Rang, bis ihr selbst einen Platz im Rat innehabt und irgendwann Doge werdet. Ihr dürft mehr und bessere Schiffe verwalten und könnt auf diese Weise mehr Handelsrouten abdecken. Jedem Konvoi teilt ihr eine Route zu, die wohlüberlegt sein muss. Auch Geleitschiffe sind wichtig, um euch vor Angriffen zu schützen. Ihr stattet eure Schiffe mit Mannschaft und Waffen aus und könnt sogar den Kapitän anhand von Fertigkeiten verbessern, was die Kampfkraft oder Handelsfähigkeit des Konvois beeinflusst.

Es ist auch möglich, eine Familie zu gründen, die ihr in eure Geschäfte einbinden dürft. Naturkatstrophen wie Seuchen oder Vulkanausbrüche können kurzzeitig eure gut durchdachte Handelsstrategie durcheinanderbringen.

Sehr komplexes Spiel

Rise of Venice ist ein komplexes Spiel mit enormem Tiefgang. Vielleicht etwas zu komplex für Einsteiger, die gerne mal eine Wirtschaftssimulation ausprobieren möchten. Je größer eure Handelsflotte wird, desto mehr steigt die Unübersichtlichkeit und auch die Hektik, alles unter einen Hut zu bringen und die Missionen zu erledigen, für die oft ein Zeitlimit besteht. Praktisch ist hingegen die Zeitraffer-Funktion, denn dadurch wird unnötiger Leerlauf vermieden – gerade zu Beginn, wenn man nur wenige Schiffe besitzt und dadurch nicht lange warten muss, bis ein Schiff sein Ziel erreicht. Die detaillierte 3D-Grafik samt nahtlosem Städte-Zoom und der atmosphärische Soundtrack sorgen dafür, dass ihr in das Spiel hineingezogen und für lange Zeit motiviert werdet. ❑



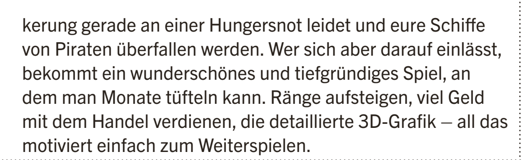
Katastrophen wie Seuchen in Städten wirken sich direkt auf den Handel aus.



Die Kartenansicht bietet einen guten Überblick und zeigt auch alle Schiffe an.

MEINE MEINUNG | *Andreas Bertits*



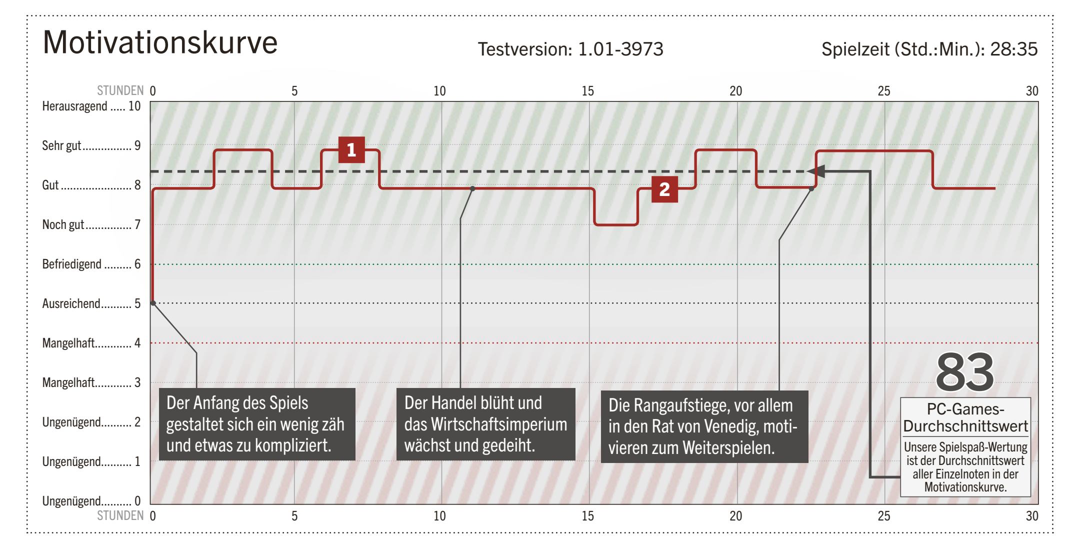


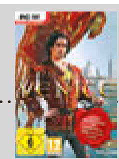
„Komplexes Spiel, das so manchen Einsteiger überfordern könnte"

Auch wenn Gaming Minds *Rise of Venice* einsteigerfreundlicher als beispielsweise *Patrizier 4* gestaltet hat, kann jemand, der das Genre der Wirtschaftssimulationen nicht ständig spielt, im späteren Spielverlauf ordentlich ins Schwitzen kommen. Vor allem wenn mehrere Handelsrouten verwaltet werden müssen, Missionen erledigt werden sollen, die Bevölkerung gerade an einer Hungersnot leidet und eure Schiffe von Piraten überfallen werden. Wer sich aber darauf einlässt, bekommt ein wunderschönes und tiefgründiges Spiel, an dem man Monate tüfteln kann. Ränge aufsteigen, viel Geld mit dem Handel verdienen, die detaillierte 3D-Grafik – all das motiviert einfach zum Weiterspielen.

1 Ein Vulkanausbruch bei Neapel sorgt für eine große Katastrophe in der Stadt.

2 Eine Echtzeit-Seeschlacht wird zu einer taktischen Herausforderung.





RISE OF VENICE

Ca. € 40,-
27. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Gaming Minds
Publisher: Kalypso
Sprache: Mehrere, darunter Deutsch, Englisch und Französisch
Kopierschutz: Einmalige Registrierung, kein Online-Zwang

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Landschaften und schöne Wassereffekte.
Sound: Atmosphärische Musik, gute deutsche Sprecher und glaubwürdige Sound-Effekte.
Steuerung: Angenehme Steuerung über Maus und Tastatur.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Freies Spiel um die größte Wirtschaftsmacht mit- und gegeneinander möglich.
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo, 2 GB RAM, Direct-X-10-kompatible Grafikkarte mit mindestens 512 MB.

JUGENDEIGNUNG

USK: 6 Jahre
Es gibt zwar Seeschlachten und Katastrophen wie Vulkanausbrüche, diese werden aber aus einer entfernten Kameraeinstellung dargestellt, sodass kein Blut zu sehen ist. Generell ist das Spiel auch für jüngere Spieler geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.01-3973
Spielzeit (Std.:Min.): 28:35
Während der gesamten Testzeit hatten wir mit keinem einzigen Absturz zu kämpfen. Lediglich der Taskwechsel zum Desktop bereitete dem Spiel Schwierigkeiten, da sich die Landkarte dann nicht mehr mit der Maus bewegen ließ, sondern nur noch mit der Tastatur.

PRO UND CONTRA

- ➕ Enormer Spielumfang
- ➕ Alles aus einem Guss, keine separaten Stadtkarten
- ➕ Zeit kann beschleunigt werden, um Leerlauf zu vermeiden
- ➕ Komplexe Handelskreisläufe und Handelsrouten möglich
- ➕ Motivierende Rang-Aufstiege
- ➖ Zwischendurch wiederholen sich die Aufträge oft.
- ➖ Mit fortschreitendem Spielverlauf leidet die Übersichtlichkeit.
- ➖ Zu wenig besondere Ereignisse
- ➖ Für Genre-Neulinge etwas zu komplex

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**


SATURN
SOO! MUSS TECHNIK

Gone Home

Von: Sebastian Stange

In einem kuriosen Spiele-Experiment durchstöbert ihr ein verlassenes Haus. Eigentlich sollte hier eure Familie warten …

Nachdem ihr euch Zutritt zum Haus verschafft habt, erkundet ihr nach und nach alle Etagen.

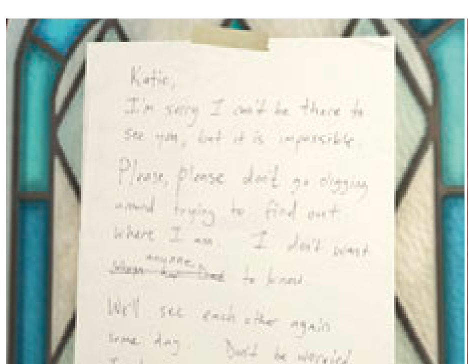
Dieser Indie-Titel kommt mit einer recht kuriosen Grundidee daher: Ihr kommt nach Hause – und keiner ist da. Das ist alles. Dennoch ist die Sache ziemlich reizvoll, denn zum einen ist die Situation eurer Spielfigur sehr speziell, zum anderen müsst ihr im Privatleben anderer Leute schnüffeln, um voranzukommen. *Gone Home* befriedigt geradezu eure voyeuristischen Triebe, ist dabei aber weniger Adventure als vielmehr interaktive Erzählung – vergleichbar mit *Dear Esther*.

Wo ist eure Familie?

Ihr spielt die junge Amerikanerin Kaitlin Greenbriar, die in einer stürmischen Juni-Nacht 1995 nach einem Jahr in Europa endlich wieder nach Hause kommt – zu ihren Eltern und ihrer jüngeren Schwester. Familie Greenbriar ist in Kaitlins Abwesenheits ins Anwesen eines verstorbenen Verwandten gezogen. Das riesige Haus ist ihr also ebenso fremd wie euch, dem Spieler. Und obwohl sich Kaitlin via Anrufbeantworter angemeldet hat, findet sie das Haus leer und verschlossen vor. An der Tür hängt eine kryptische, besorgniserregende Nachricht ihrer Schwester Samantha. Das ist alles. Ihr steht auf der Veranda, es stürmt – und eure Familie ist verschwunden. Was nun folgt, ist ein etwa zweistündiges Abenteuer, in dessen Verlauf ihr nichts anderes tut, als euch Zutritt zum Haus zu verschaffen und durch die Hinterlassenschaften von Familie Greenbriar zu stöbern. Das tut ihr komplett aus der Ego-Perspektive und mit nur wenigen Tasten. Per WASD bewegt ihr Kaitlin, mit der Maustaste öffnet ihr Türen oder nehmt Gegenstände in die Hand. Ein Inventar gibt es zwar, es wird allerdings automatisch gefüllt, genauso wie das Journal, in dem die Tagebucheinträge von Kaitlins Schwester Sam gesammelt werden. Die stellen dann auch den wichtigsten Handlungsfaden des Spiels dar und werden in Form eines Audio-Logs abgespielt, während ihr zerknüllte Zettel aus dem Papierkorb fischt, die von Sams Problemen an der neuen Schule zeugen, oder wenn ihr in Sams Zimmer Zeugnisse ihrer ersten großen Liebe findet.

Die Leben der Anderen

Im Spielverlauf gibt es keine klassischen Rätsel, vielmehr stöbert ihr durch das Greenbriar-Anwesen, schaut in Schubläden und Schränke und erfahrt durch Briefe, Quittungen, Notizen und andere Relikte vom Leben der Familie und den Problemen, mit denen jeder zu kämpfen hat. Kaitlins Vater Terrence entpuppt sich als erfolgloser Autor und manch Indiz lässt uns fürchten, dass er in die Fußstapfen seines verrückten Onkels tritt, der dem Anwesen den Ruf einer Psycho-Bude verliehen hat. Mutter Janice hingegen scheint in Kaitlins



An der Haustür prangt eine beunruhigende Nachricht eurer Schwester Samantha. Was ist hier passiert? Ihr werdet es herausfinden …


Dürfen wir vorstellen? Familie Greenbriar! Mit der Zeit lernt ihr alle vier richtig gut kennen und könnt ihre Handlungen nachvollziehen.



Während des Spielens wird automatisch eine Karte des Anwesens erstellt. Wichtige Infos werden ebenso automatisch eingetragen.

MEINE MEINUNG | *Sebastian Stange*

„Ein cooles Experiment in Sachen Storytelling – aber als Spiel etwas zu wenig von allem.“

Es hat mir Spaß gemacht, das Greenbriar-Anwesen auf der Suche nach Indizien für den Verbleib der Familie zu durchstöbern. Und ich fand es bemerkenswert, wie ich Samantha, Kaitlin, Terrence und Janice im Spielverlauf immer besser kennenlernte, ihren Problemen und Sorgen auf die Spur kam und mir langsam klar wurde, warum und wohin sie verschwunden sind. Mehr will ich nicht verraten, sondern euch vielmehr nochmals klarmachen: *Gone Home* ist kaum ein Spiel, sondern vielmehr ein spannendes Experiment in Sachen Storytelling. Als Spiel bietet es zu wenig. Weder ist die Grafik zeitgemäß, noch ist euer Streifzug durch das Haus in irgendeiner Weise fordernd. Seid euch also im Klaren, was euch mit *Gone Home* erwartet.

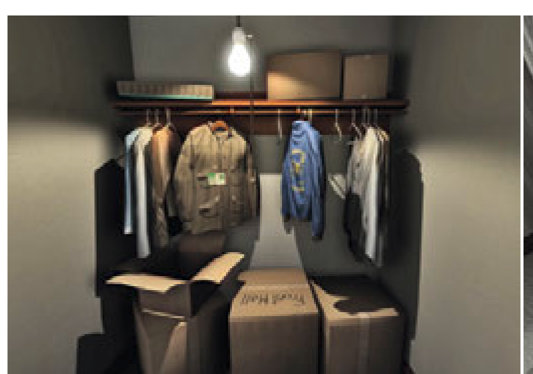


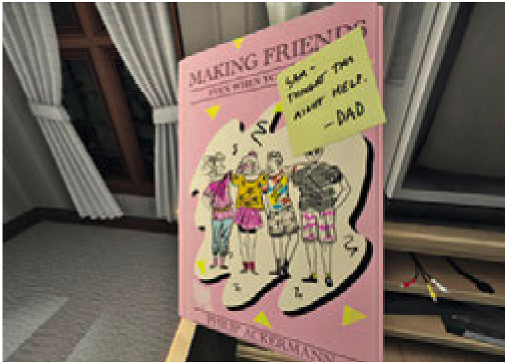
Das 90er-Jahre-Setting ist an vielen Details, etwa dem *Akte X*-Poster, erkennbar.

Abwesenheit eine steile Karriere beim Nationalpark hinzulegen, wie Gratulationsschreiben beweisen. Allerdings gibt es da auch einen Rick in ihrem Leben, mit dem sie auf Konzerte geht. Und vor allem ist da Samantha, deren Spur ihr durch das ganze Haus verfolgt. Anfangs sind euch dabei viele Türen versperrt und ihr findet auch einige Schränke, die mit Zahlenkombinationen gesichert sind. Doch wenn ihr den offensichtlichen Spuren artig folgt, sollte euer Streifzug durch Keller, Dachboden und einige Geheimgänge ohne Probleme verlaufen. *Gone Home* will euch zu keiner Zeit fordern, sondern euch die Geschichte einer Familie mit ganz menschlichen Problemen erzählen.

Geradlinig und technisch veraltet

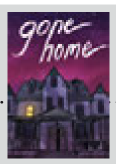
Es erscheint ein wenig seltsam, wie linear und starr euch der Weg durch das Greenbriar-Anwesen vorgegeben ist. Und auch die Tatsache, dass alle Familienrelikte in chronologischer Reihenfolge auf diesem Weg verteilt sind, wirkt etwas gezwungen. Dennoch hat *Gone Home* durchaus Unterhaltungswert. Die erzählte Geschichte ist nachvollziehbar und wird sehr gefühlvoll rübergebracht. Obendrein bedient der Titel unsere Lust am Stöbern und dem Entdecken intimer Details anderer Leute. Man fühlt sich fast ein wenig schlecht dabei, wenn man in die Geheimnisse der Familie eindringt. Als schön empfinden wir außerdem das 90er-Jahre-Setting – VHS-Kassetten unter dem heimischen Röhrenfernseher und *Akte X*-Poster in Samanthas Zimmer inklusive. Wer diese Zeiten kennt, wird viel Nostalgie empfinden. Ein wenig ärgerlich ist da jedoch die recht grobe Optik des Ego-Adventures. Umgebung und Objekte wirken allesamt ein wenig trist und detailarm, die Grafik generell ein gutes Stück veraltet. Dafür stimmt die Soundkulisse mit gefühlvoll vorgelesenen Tagebucheinträgen, stimmungsvollen Instrumentalstücken, 90er-Songs und gelegentlichem Donnergrollen. *Gone Home* ist eine interaktive Story – eine schöne und durchaus rührende. Ein wirklich gutes Spiel ist es allerdings leider nicht. ❑


Ob Abstellkammer, Badezimmer oder Keller – überall stöbert ihr neugierig herum und seid Hinweisen für den Verbleib eurer Familie auf der Spur.



Ein Selbsthilfe-Buch als Geschenk für eure Einzelgänger-Schwester. Dieser Fund allein sagt viel über die Familie und ihre Probleme aus. Schön!

GONE HOME



Ca. € 19,-
15. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: The Fullbright Company
Publisher: The Fullbright Company
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel kann, komplett ohne Kopierschutz, auf der offiziellen Webseite www.gonehomegame.com erworben werden. Auch bei Steam ist das Adventure verfügbar.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Spiel nutzt die Unity-Engine und hat recht statische, mäßig detaillierte Kulissen. Eine klare Schwäche des Titels!
Sound: Dezenter Einsatz von Musik und Effekten, insgesamt gelingt aber eine ordentliche Klangkulisse.
Steuerung: Simple Maus-Tastatur-Steuerung. Anwahl von Objekten teils unnötig fummelig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows XP mit Service Pack 2 oder besser, 1,8 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit mind. 512 MB VRAM, 2 GB HDD. Achtung: Intel HD Graphic 4000 zum Testzeitpunkt nicht unterstützt!

JUGENDEIGNUNG

USK: keine Kennzeichnung
Das Spiel ist komplett frei von Gewalt – sei es aktiv ausgeübt oder irgendwie dargestellt. Selbst Vaters versteckte Männermagazine sehen recht zahm aus. Die Story ist für Kinder etwas zu anspruchsvoll.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 02:00
Wir spielten den Titel am Stück durch, wobei keinerlei Bugs oder Fehler auftraten. Einzig Blickwinkel und Maus-Empfindlichkeit waren standardmäßig unpassend eingestellt und ließen sich durch etwas Herumprobieren gut anpassen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende und angenehm unverbrauchte Grundidee: Ihr müsst aus den Hinterlassenschaften einer Familie ihr Schicksal ergründen.
- ➕ Angenehm altmodisches 90er-Jahre-Setting
- ➕ Glaubwürdige, menschliche und gefühlvoll erzählte Story, …
- ➖ … deren Auflösung für uns allerdings ein wenig banal wirkt.
- ➖ Spielerisch werdet ihr zu keiner Zeit in irgendeiner Form gefordert.
- ➖ Die altmodische Grafik trübt zuweilen die Glaubwürdigkeit und Atmosphäre der Spielerfahrung.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**

Die Begegnungen mit den schweineartigen Monstern sind eine Rarität im Spiel. Da man keine Waffen hat, sollte man vor den Ungeheuern flüchten.

Amnesia: A Machine for Pigs

Von: Matti Sandqvist

Schreck lass nach: Ich weiß nicht, was ich letzten Sommer getan habe! Doch genau das gilt es hier herauszufinden.

Wirklich atmosphärisch dichte und intelligente Horrorspiele sind ein seltenes Gut und so dürfte sich fast jeder Lovecraft- und Poe-Enthusiast über *Amnesia: The Dark Descent* vor drei Jahren gefreut haben. Sowohl die Schockmomente als auch die düstere Stimmung sind bis heute beinahe unerreicht und auch die Geschichte regte ausnahmsweise zum Nachdenken an. Nun ist ein Nachfolger zum Videospiel gewordenen Albtraum erschienen, jedoch hat das schwedische Studio die Fackel weitergereicht und die durch das famose *Dear Esther* bekannt gewordenen Entwickler von The Chinese Room den Nachfolger entwickeln lassen.

Schaurige Story

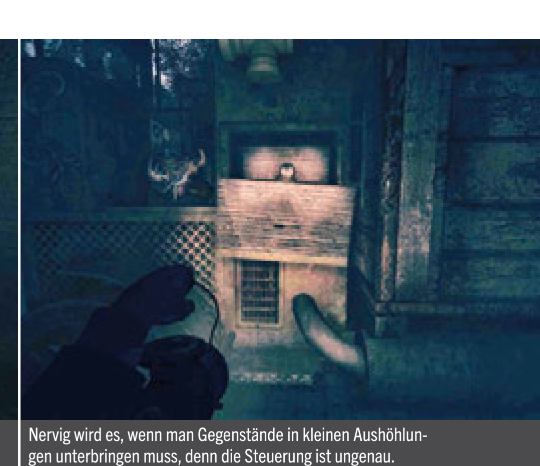
Hatte die Handlung des Vorgängers eine gewisse Nähe zu den Kurzgeschichten von H. P. Lovecraft, ist *A Machine for Pigs* wie eine Neuauflage von Mary Shelleys *Frankenstein*. Unser Protagonist – Oswald Mandus – wacht in einem englischen Herrenhaus auf und hat große Gedächtnislücken. Er erinnert sich nur daran, dass er seine Kinder retten muss, deren gespenstische Stimmen ihn durch die düsteren Räume der Villa führen. Dabei bringen Oswalds Notizen und Erinnerungsfetzen mit der Zeit immer mehr Licht ins Dunkel: Wir erfahren, dass der Gute mit der Aufzucht und Schlachtung von Schweinen zu tun hat und dafür sogar eine riesige Fabrik hat bauen lassen. Anscheinend hat er zudem gewagte Experimente mit seinem Schlachtvieh getrieben, über die wir an dieser Stelle aber lieber schweigen, damit euch der Spielspaß nicht vergeht. Die düstere Story ist jedenfalls die größte Stärke von *Amnesia: A Machine for Pigs* und regt nach dem Schluss zum Weiterdenken an.



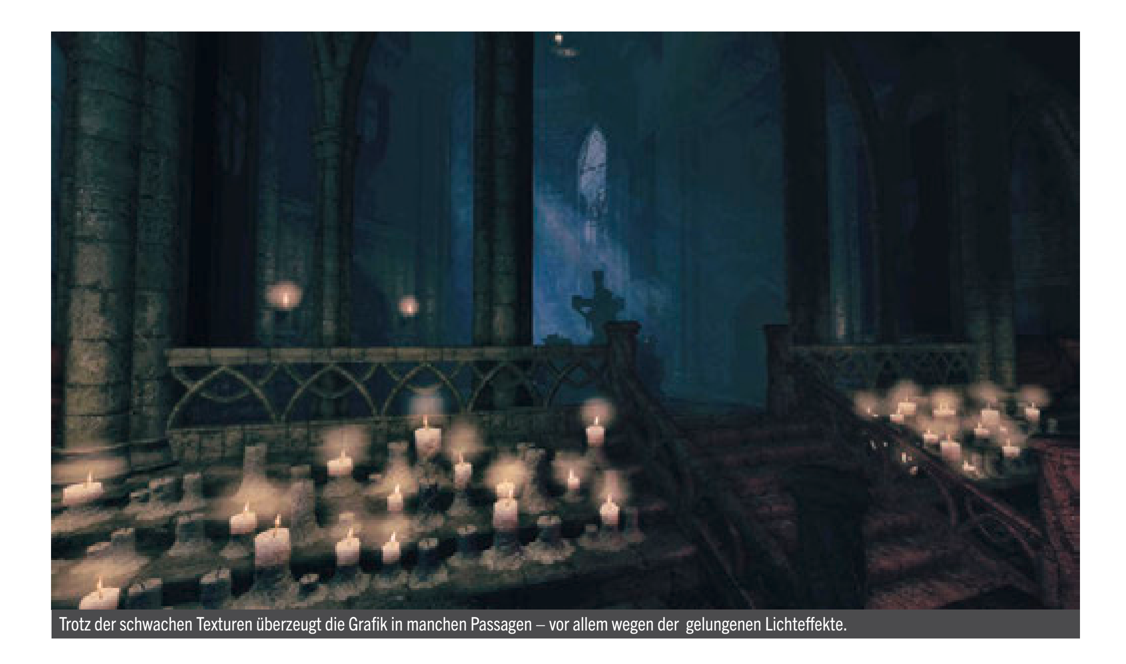
Im Laufe der Spiels stößt man immer wieder auf Apparate, die mit der Lebensgeschichte des Protagonisten zu tun haben.



Falls man an einer Stelle nicht weiterkommt, ist das Umlegen eines Schalters fast immer die Lösung.



Nervig wird es, wenn man Gegenstände in kleinen Aushöhlungen unterbringen muss, denn die Steuerung ist ungenau.


Trotz der schwachen Texturen überzeugt die Grafik in manchen Passagen – vor allem wegen der gelungenen Lichteffekte.

Spielmechanik aus der Hölle
Nach etwa fünf bis sechs Stunden ist man am Ende des Abenteuers angelangt und fragt sich ein wenig, was man abseits der interessanten Handlung sowie der gelungenen, düsteren Atmosphäre innerhalb dieser Zeit angeboten bekommen hat. Da fällt die Antwort leider recht mau aus, denn die schlauchartigen Levels und die einfachen Rätsel sind im Vergleich zum Vorgänger mehr als stupide – und dabei wurde *The Dark Descent* bereits für seine simplen Puzzles zu Recht bemängelt. So sind die „komplizierten" Rätsel etwa solche, in denen man Kohlebrocken in unterschiedliche Öfen schmeißen und anschließend einen Schalter betätigen muss. Die Brocken liegen übrigens just in den Räumen, in denen sich auch die Öfen befinden.

Passend zu einem Survival-Horror-Titel trägt man in *A Machine for Pigs* keine Waffen, wodurch Weglaufen die einzige Option ist, wenn die schaurigen Monster einem nach dem Leben trachten. Doch auch hier gibt es eine große Gameplay-Schwäche: Zum einen kann man die Begegnungen mit den Ungeheuern fast an einer Hand abzählen und obendrein verhalten sich die Vieher unheimlich dumm und bleiben sogar an manchen Wänden hängen.

Geisterbahn lässt grüßen
Was also am Ende des Tages bleibt, lässt sich mit einer Geisterbahnfahrt vergleichen, die uns immer weiter nach unten in die dunklen Erinnerungen von Oswald führt. Besonders schick ist diese Fahrt nicht, denn grafisch hat sich beim Nachfolger gegenüber dem optisch mittelmäßigen ersten Teil recht wenig getan. Störend sind neben vielen matschigen Texturen vor allem Objekte wie Schreibtische, Lampen oder Apparate, die in fast jedem Abschnitt des Spiels in großer Zahl wiederverwendet werden.

Was den Machern jedoch rundum gut gelungen ist, ist die Tonkulisse im Spiel. Die melancholische Hintergrundmusik und die Soundeffekte passen zum Szenario und die guten (englischen) Sprecher verleihen dem Spiel eine Extraportion Schaueratmosphäre. ❑


Einige Objekte – wie etwa diese geschlachteten Schweine – bekommt man in den rund sechs Stunden Spielzeit des Öfteren zu sehen.

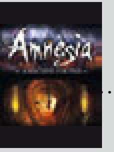
MEINE MEINUNG |
Matti Sandqvist



„Tolle Story, aber wo ist das Spiel geblieben?"

Ich bin ein großer Fan der klassischen Horrorliteratur aus der Feder eines Lovecrafts oder Poes, aber weniger ein Freund von stumpfen Slasher-Filmen mit lauter stumpfsinnigen Zombies und Unmengen von Kunstblut. Daher hat mich das schaurige, subtile Szenario von *A Machine for Pigs* ab der ersten Minute gepackt und ich hatte ebenso große Freude daran, immer mehr Details über das Leben des Protagonisten zu erfahren. Doch wo mich der Vorgänger von einem Gänsehautmoment zum nächsten gejagt hat, blieb ich von den wenigen Schockmomenten des Nachfolger fast unberührt – und das ist wohlgemerkt eine schwache Leistung für ein Horrorspiel. Was mir zudem missfallen hat, war die recht kurze Spielzeit und viel zu einfachen – fast schon kindischen – Rätsel des Spiels. Am Ende ist die Handlung aber so gut, dass ich immer noch darüber nachdenke, was genau im Spiel passiert ist und was die Entwickler uns damit sagen wollen – fast wie nach einem Film von David Lynch.

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS



Ca. € 16,- (Steam, GOG)
10. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Action-Adventure
Entwickler: The Chinese Room
Publisher: Frictional Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel ist DRM-frei über gog.com erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Atmosphärisch samt passenden Licht- und Schatteneffekten zum Horrorszenario. Texturen mal etwas matschig, Objekte wie Lampen und Schreibtische werden wiederholt eingesetzt.
Sound: Vor allem die düstere, dynamische Tonkulisse sorgt für viele Gänsehautmomente. Die englischen Sprecher sind profesionell und die deutschen Texte gut übersetzt.
Steuerung: Wie im Vorgänger ist die direkte Maus-Tastatur-Kombination schnell erlernt. Um etwa Türen aufzumachen, muss man die Bewegung mit der Maus nachahmen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): Intel Core i3 / AMD A6, 2 GB RAM, Geforce 200 / Radeon HD 5000, 5 GB Festplattenplatz
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Intel Core i5 / AMD-FX-CPU, 4 GB RAM, Geforce 400 / Radeon HD 6000

JUGENDEIGNUNG
USK: Nicht geprüft
Spannung und Grusel kommen einem gutem Horrorfilm gleich. Zudem liegen an einigen Stellen abgetrennte Körperteile herum und Blutspuren füllen Wände und Böden.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00
Wir haben die Steam-Verkaufsversion des Spiels getestet. Abstürze oder Bugs traten während des Durchspielens nicht auf. Im Vergleich zum Vorgänger ist *A Machine for Pigs* um ein Drittel kürzer und hat wie Teil 1 keinen nennenswerten Wiederspielwert.

PRO UND CONTRA
- ➕ Dichte, gruselige Atmosphäre
- ➕ Gelungene Story, die zum Nachdenken anregt
- ➕ Gute Soundkulisse samt profesionellen (englischen) Sprechern
- ➖ Viel zu wenige anspruchsvolle Rätsel
- ➖ Kaum Schockmomente
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Kreaturen bleiben oft an Wänden hängen und verhalten sich dumm

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**

Zwar erfordert *Mittelerde* nicht ganz so straff organisierte Taktiken wie die Konkurrenz, wer im Team zusammenarbeitet, kommt trotzdem besser voran.

Wächter von Mittelerde

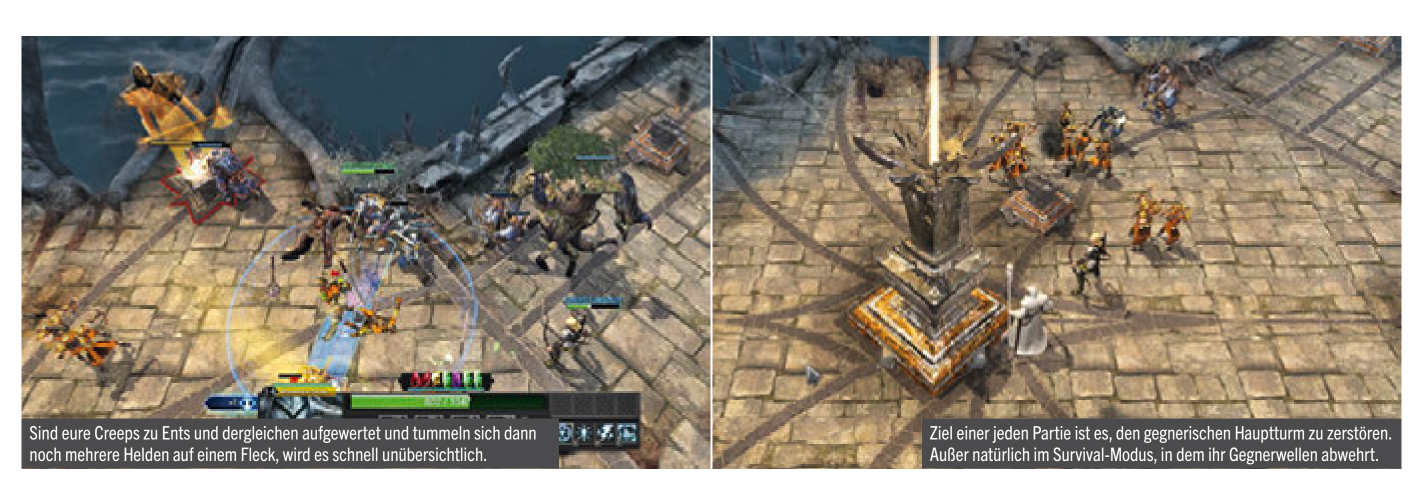
Von: Sascha Lohmüller

MOBA-Schlachten in Mittelerde? Auf den Konsolen schon länger möglich, jetzt auch auf dem PC!

MOBAs liegen schwer im Trend. *Dota 2* ging jüngst in die Live-Phase über, *League of Legends* lockt täglich Millionen vor den Bildschirm und auch *Heroes of Newerth* oder das ursprüngliche *Dota* als *Warcraft*-Mod erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit. Auch Warner wollte Ende letzten Jahres ein wenig von diesem Kuchen abhaben und veröffentlichte *Der Herr der Ringe: Wächter von Mittelerde* (bei Steam: *Guardians of Middle-earth*) für PS3 und Xbox 360. Der deutsche Titel ist mittlerweile Geschichte, dafür folgt nun knapp 10 Monate später auch die PC-Version des Hobbit-MOBAs.

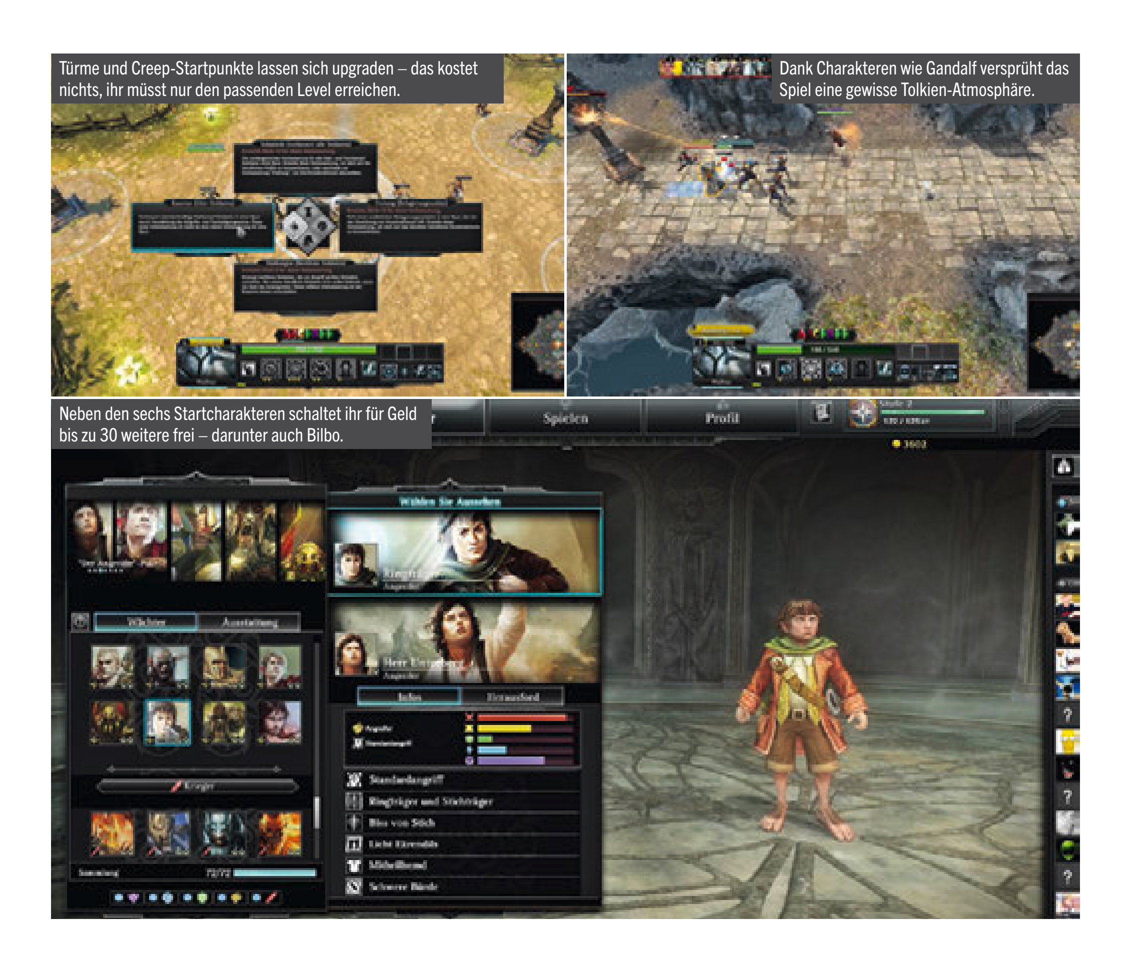
Alle Mann einsteigen!

Wächter von Mittelerde verfolgt dabei jedoch einen anderen Ansatz als die eingangs erwähnte Konkurrenz. Vor allem der Einstieg soll unerfahrenen Spielern erleichtert werden, ohne dabei allzu große Kompromisse einzugehen, was die Komplexität anbelangt. Beispielsweise ist das sogenannte „Denying" oder „Last Hitting" kein Thema. Normalerweise ist es gängige MOBA-Taktik, nur den letzten Schlag auf gegnerische Einheiten zu landen beziehungsweise eigene Einheiten zu zerstören, um dem Gegner Erfahrungspunkte vorzuenthalten. Dies entfällt in *Mittelerde* gänzlich. Das ebenfalls gängige Item-System, mit dem ihr während der Matches verdientes Gold bei speziellen Händlern gegen Gegenstände eintauscht, fehlt genauso. Stattdessen levelt ihr kontinuierlich und über eure gesamte Spielkarriere hinweg euer Profil auf. Dadurch schaltet ihr Slots für Buff-Tränke, stärkende Juwelen oder spezielle, begrenzt einsetzbare Fähigkeiten frei. Das erinnert an *League of Legends*' Runensystem, dient aber gleichzeitig auch als Ersatz für die kaufbaren Items. Die mit Effekten versehenen Juwelen packt ihr nämlich in einen Gürtel, der dann während der Matches nach und nach aktiviert wird.



Sind eure Creeps zu Ents und dergleichen aufgewertet und tummeln sich dann noch mehrere Helden auf einem Fleck, wird es schnell unübersichtlich.

Ziel einer jeden Partie ist es, den gegnerischen Hauptturm zu zerstören. Außer natürlich im Survival-Modus, in dem ihr Gegnerwellen abwehrt.



Türme und Creep-Startpunkte lassen sich upgraden – das kostet nichts, ihr müsst nur den passenden Level erreichen.

Dank Charakteren wie Gandalf versprüht das Spiel eine gewisse Tolkien-Atmosphäre.

Neben den sechs Startcharakteren schaltet ihr für Geld bis zu 30 weitere frei – darunter auch Bilbo.

Bei den Maps gibt es aktuell nur eine 1-Lane- und eine 3-Lane-Karte, hinzu kommt ein Koop-Survival-Modus. Wie schon bei der Konsolenversion sollten neue Maps jedoch regelmäßig per Patch nachgeliefert werden. An der Heldenfront stehen euch fast alle gängigen Charaktere des Mittelerde-Universums zur Verfügung. Sauron, der Hexenkönig von Angmar, Gollum, Gandalf, Legolas – sie alle sind dabei. Anfangs sind in der Basisversion nur sechs davon freigeschaltet, die übrigen 30 müssen für Echtgeld im Shop erstanden werden: entweder in Fünfer-Packs à 14 Euro oder ihr kauft gleich die Mithril-Edition mit allen Kämpfern für rund 75 Euro. Und hier lauert auch schon das größte Problem von *Wächter von Mittelerde*: Zwar kennt man das Geschäftsmodell mit für Echtgeld freischaltbaren Bonuscharakteren schon von Konkurrenz-Titeln. Deren entscheidender Vorteil: Die meisten sind in der Basisversion gratis erhältlich, während *Mittelerde* mit 20 Euro zu Buche schlägt. Hinzu kommt, dass das Spiel zwar auf der Konsole aufgrund der fehlenden Konkurrenz hervorragend funktioniert, auf dem PC aber qualitativ bessere und günstigere Alternativen zur Verfügung stehen. Als Einsteiger-MOBA macht *Mittelerde* seine Sache allerdings ganz gut. ❑



Denying, Last Hitting – alles kein Thema in Mittelerde. Wer Schaden auf die Gegner macht, kriegt Erfahrung und das war's dann auch.

MEINE MEINUNG |

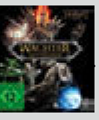
Sascha Lohmüller



„Gutes Einsteiger-MOBA ohne viel Tiefgang."

Schon auf der Konsole hat mir *Wächter von Mittelerde* viel Freude und die ein oder andere schlaflose Nacht bereitet. Mir taugt der lockere, nicht allzu sehr auf E-Sport ausgelegte Ansatz des Titels einfach. Ich kann zwar auch die Faszination eines *LoL* oder *Dota 2* nachvollziehen, mir fehlt aber schlicht und ergreifend die Zeit, mich wochenlang in die Materie einzufuchsen. Von daher ist *Mittelerde* genau richtig für mich. Und das grundsätzliche Spielgeschehen wurde nun auch gut auf den PC herübergewuppt. Schnelle Matches, viel Tolkien-Atmosphäre, wenig kompetitiver Zwang – für ein schnelles DOTA-Stündlein zwischendurch taugt der Ringkrieg perfekt. Allerdings hat *Mittelerde* auf dem PC eben qualitativ wirklich gute, deutlich tiefer gehende und vor allem nicht so teure Konkurrenz. So kann man zwar MOBA-Einsteiger oder Casual-Spieler abgreifen, wer aber tiefer einsteigen will, gibt sicher nicht bis zu 75 Euro für *Mittelerde* aus, wenn er *Dota 2* komplett gratis haben kann. Und die Menüs kommen aus der Hölle – was war da denn bitte los?

WÄCHTER VON MITTELERDE



Ca. € 20,- (Steam)
29. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Monolith Productions
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel ist nur über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßige, nette Optik; viele schöne Zaubereffekte
Sound: Solide Sounduntermalung, sowohl was Musik als auch Effekte angeht
Steuerung: Maus und Tastatur, alternativ Gamepad. Die Menüführung ist zwar an den PC angepasst, aber trotzdem schlechter als auf der Konsole – seltsam.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Modi: 5 vs. 5, 5 vs. Bots und Survival
Zahl der Spieler: 2-10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo @2,4 GHz/ Athlon X2 @2,8 GHz, Geforce 8800 GTS/Radeon 3850, 2 GB RAM (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Core i5 750 @2,67 GHz/ Phenom II X4 965 @3,4 GHz, Geforce GTX 550/Radeon HD 6950, 4 GB RAM (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel enthält keinerlei Blut- oder Splattereffekte, der Fokus liegt dennoch auf Gefechten gegen andere Spieler.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufs-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 06:35
Abstürze hatten wir keine zu verzeichnen, Bugs fielen uns ebensowenig auf. Wie auf der Konsole hat das Spiel aber mit Lags zu kämpfen, wenn einer der Spieler über eine schlechte Connection verfügt. Hinzu kommt die seltsam sperrige Menüführung, die selbst auf der Konsole komfortabler war.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr einsteigerfreundlich
- ➕ Schicke Tolkien-Atmosphäre
- ➕ Gutes, funktionierendes MOBA-Gameplay
- ➕ Nettes Upgrade-System
- ➖ Nicht sonderlich tiefgründig, was Taktiken und Teamplay angeht
- ➖ Im Vergleich zur Konkurrenz recht teuer
- ➖ Umständliche Menüführung
- ➖ Hin und wieder Lag-Probleme

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES
SPIELSPASS
WERTUNG
74

Was in einem beschaulichen Dorf beginnt, wird bald zur epischen Reise durch ein erstaunliches Fantasy-Reich. Das Spiel steckt voller Überraschungen abseits der bekannten Genre-Konventionen.

PC Games AWARD Ausgabe 10/2013 89

Brothers: A Tale of Two Sons

Von: Sebastian Stange

Mit einer eigenwilligen Steuerung und emotionaler Wucht begeistert uns das Abenteuer zweier Brüder.

Es kommt nicht oft vor, dass uns ein Spiel so richtig packt, dass es uns auch nach dem Abspann noch lange beschäftigt und dass wir uns unbedingt mit anderen austauschen wollen, die es ebenfalls erlebt haben. *Brothers: A Tale of Two Sons* – ausgerechnet geschaffen vom schwedischen Shooter-Spezialisten Starbreeze Studios – ist ein stilles, magisches Abenteuer. Es ist mehr eine Erfahrung als eigentliches Spiel. Es hat zwar Mechaniken, Rätsel, Levels, Kapitel und Gegner, aber es ist vor allem eine Reise ins Unbekannte. Und auf dieser Reise erlebt ihr ein erstaunliches Spektrum an Emotionen: Spannung, Ausgelassenheit, Schock, Trauer, Triumph und Erstaunen. Und das alles passiert, ohne dass in *Brothers* ein einziges, verständliches Wort gesprochen wird.

Es geht um Leben und Tod!

Das Spiel versetzt euch in die Rolle eines ungleichen Brüderpaares – irgendwo in einer idyllischen, an skandinavische Mythen angelehnten Fantasywelt. Der größere Bruder ist stark, mutig und erfahren. Der Kleine ist etwas zögerlich, traut sich nach dem Ertrinken seiner Mutter etwa nicht mehr zu schwimmen. Doch dafür ist seine Größe ein klarer Vorteil. Problemlos quetscht er sich durch kleine Lücken, wo seinem Bruder der Durchgang verwehrt bleibt. Ihr steuert beide Jungs gleichzeitig – und mit den zwei Analogsticks eines Gamepads. Eine Tastatursteuerung gibt es zwar auch, sie erweist sich jedoch derart als sperrig, dass sie dem Genuss des Spiels im Weg steht. Mit einem Pad in der Hand entpuppt sich *Brothers* jedoch schnell als clevere Fingerübung in Sachen Game-Design. Allein, das Brüderpaar gemeinsam mit beiden Sticks durch ihr Heimatdorf zu lenken, ist fordernd. Doch mit der Zeit werdet ihr besser und stets greift euch das klare Level-Design unter die Arme. Euer Weg ist recht linear und immer ist klar, wohin ihr als Nächstes müsst oder welche Objekte in einer Szene wichtig sind.


Das Hamsterrad hält die Brücke unten. Doch damit beide Brüder sie passieren können, muss ein Gehilfe her. Ein Schaf sollte ausreichen!


In einem Bergwerk trennt sich der Weg des Brüderpaars. Mit Kränen und Schaltern helfen die beiden einander voran. Ein toller Abschnitt!


Nachdem das Abenteuer eine Zeit lang recht harmlos und kindlich wirkt, wird es im späteren Spielverlauf immer düsterer.



Ganz zu Beginn des Spiels erfahren wir, wie die Mutter des Brüderpaares gestorben ist – und zwar ohne, dass ein einziges Wort gesprochen wird.



Während der große Bruder an solchen Gittern warten muss, kann der kleine durch die Stäbe schlüpfen und den Weg frei machen.

Die einzig wichtigen Tasten sind die Schulterbuttons eures Controllers. Damit interagieren die Brüder mit ihrer Umgebung, bewegen Hebel, klettern Ranken hinauf, rudern Boote oder schieben die Trage mit ihrem kranken Vater zum Dorfarzt. Darum geht es im Spiel: Ihr müsst ein Heilmittel finden, sonst stirbt der Mann! Knifflig wird die Mechanik, sobald ihr klettern müsst. Denn solange sich einer der Brüder an einem Felsvorsprung oder Seil festhält, so lange müsst ihr die Schultertaste am Controller gedrückt halten, sonst stürzt der Junge ab. Das klingt einigermaßen simpel, wird aber zu immer wieder neuen Rätseln und Herausforderungen verquirlt. Das fordert zeitweise, frustriert hier und da ein wenig, aber wird nie unfair oder wirklich schwer. Der Weg ist bei *Brothers* das Ziel, das Gefühl von Abenteuer und Magie wichtiger als das Lösen möglichst knackiger Rätsel.

Ein Märchen für Erwachsene

Nachdem das Abenteuer recht gemächlich beginnt und ihr das heimische Dorf erkundet und bissigen Hunden aus dem Weg geht, wird der Spielverlauf recht bald rasanter und abenteuerlicher. Ihr trefft auf Fabel-Gestalten, erkundet ein Bergwerk voller seltsamer Apparate, steigt Gipfel empor, durchquert gruselige Wälder, überlebt das Bad in einem Wasserfall und besucht die Schauplätze vergangener Schlachten. Mit jeder Minute beeindruckt und fesselt das mehr. Denn immer wieder wird die Koop-Spielmechanik neu eingesetzt, nie tut ihr zu lange das Gleiche. Und nicht nur die Schauplätze werden erstaunlicher, auch die Reise des Brüderpaars wird immer abenteuerlicher. Regelmäßig wechselt überraschend die Szene, passiert unvorhergesehen irgendetwas – manches lässt euch staunen, manches lässt euch gruseln. Und immer wieder fängt die famose Kamera das Geschehen ganz wunderbar passend ein. Auch wenn die Animationen teils etwas hölzern wirken, die Charaktermodelle nicht die detailreichsten sind und die Konsolenwurzeln des Spiels allzu offensichtlich sind – *Brothers* ist wie ein spielbares Märchen für Erwachsene. Man spürt, dass hier der schwedische Regisseur Josef Fares (*Kops*, *Jalla! Jalla!*) seine Finger im Spiel hatte. Zu gern würden wir jetzt all die genialen Momente, den Ideenreichtum und die Kulissen des Spiels genau beschreiben. Doch damit es richtig wirken kann, belassen wir es bei unseren Andeutungen und werden nicht müde zu betonen: *Brothers* ist bewegend, überraschend, einzigartig und für uns eines der mitreißendsten Spiele des Jahres! ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastain Stange

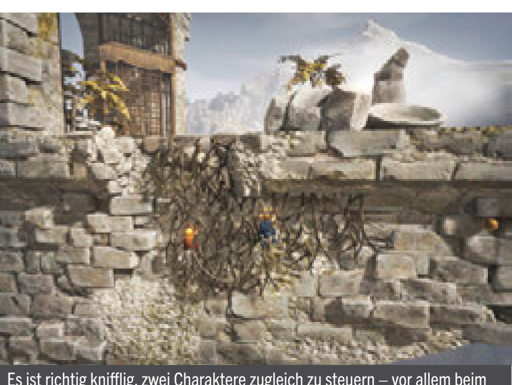


„Zuletzt hat mich das *Bioshock: Infinite*-Ende derart erwischt"

Es ist gerade mal drei Stunden lang, der PC-Port bietet nur die nötigsten Optionen und nicht einmal Full-HD-Auflösung, die Tastatursteuerung ist recht verkorkst und ihr solltet dringend mit Controller spielen. Das klingt nach Murks. Und ganz ehrlich: In der ersten Stunde empfand ich *Brothers* auch nur als „wirklich nett gemacht und sympathisch". Aber dann ging es erst richtig los und das Spiel nahm mich auf eine Reise mit, die ich so nicht habe kommen sehen. Diese Reise hat mich schockiert, gerührt, begeistert und immer wieder staunen lassen – eben weil sie keiner Genre-Regel folgt und weil die Spielmechanik all das Erlebte unterstreicht. Nein, es ist nicht perfekt. Aber wer Lust auf Story hat, wer von einem Spiel so richtig aus der realen Welt entführt werden will und wer sich auf die eigenwillige Steuerung einlassen kann, den wird *Brothers* hoffentlich genauso wie mich voll erwischen! Was für ein Spiel!

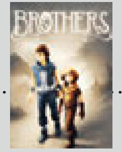


Immer wieder laden Ruhebänke zur Rast ein. Ihr werdet dann mit grandiosen Ausblicken auf die vor euch liegenden Orte belohnt.



Es ist richtig knifflig, zwei Charaktere zugleich zu steuern – vor allem beim Klettern. Lässt man eine Schultertaste los, lässt auch einer der beiden los!

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS



Ca. € 14,-
3. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Starbreeze Studios
Publisher: 505 Games
Sprache: Deutsch (Hinweistexte)
Kopierschutz: *Brothers: A Tale of Two Sons* ist nur via Steam erhältlich und nutzt den Steamclient zur einmaligen Online-Authentifizierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Im Detail etwas grob, nur 720p-Auflösung. Dennoch stimmungs- und fantasievolle Optik
Sound: Sehr dezenter, meist passender Instrumental-Soundtrack
Steuerung: Gamepad ist Pflicht! Tastatur-Steuerung nur Notlösung!

MEHRSPIELERMODUS

Wer will, teilt sich ein Gamepad mit einem Mitspieler. Funktioniert ganz gut und spielt sich recht intim.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,4Ghz-Dualcore-CPU, 2GB RAM, Nvidia GeForce 8600/ATI Radeon 2600 oder besser, Windows XP oder neuer, 2 GB HDD, DirectX 9.0

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Anfangs wirkt der Titel eher harmlos, später gibt es aber einige sehr düstere und auch grausame Szenen. Im Verlauf des Spiels werden recht erwachsene Themen aufgegriffen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 03:00
Wir spielten den Titel in einem Rutsch durch. Mit einem kabelgebundenen Xbox-Controller gestaltete sich das absolut problemlos. Beim Test traten keinerlei auffällige oder störende Fehler auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Mitreißendes, abwechslungsreiches und rührendes Abenteuer
- ➕ Clevere Spielmechanik, die durchweg gut funktioniert und unterhält
- ➕ Fantastische Kulisse: Eine Art skandinavisches Märchenland
- ➕ Trotz unverständlicher Murmel-Sprache grandios inszeniert: Tolle Kamerafahrten, verständliche Körpersprache und stimmungsvolle Soundkulisse
- ➖ Primitive Grafik-Optionen: Einzig Helligkeit und Auflösung einstellbar. Maximal sind 720p möglich!
- ➖ Controller ist absolute Pflicht, um das Spiel so zu genießen, wie von den Machern beabsichtigt
- ➖ Einige wenige fiese Stellen können eventuell kurzzeitig frustrieren

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **89**

Der Nachtsichtmodus eurer Kamera ist das Überlebenswerkzeug im Spiel. So könnt ihr im Dunkeln sehen und vielen Gefahren aus dem Weg gehen.

Game over: Einer der gewaltbereiten Insassen hat euch geschnappt. Damit es nicht so weit kommt, müsst ihr euch an vielen Orten schleichend im Schatten fortbewegen.

Outlast

Von: Wolfgang Fischer

Neues aus der Indie-Anstalt: Hier erwartet euch ein wahrhaft unvergesslicher Horrortrip!

Miles Upshur ist Enthüllungsjournalist. Eines Tages bekommt er einen Tipp: In der Mount Massive Nervenheilanstalt, die von der dubiosen Murkoff Corporation unterhalten wird, stimmt etwas nicht – Miles nimmt die Fährte auf. Vor dem gewaltigen Gebäude ist es menschenleer, alle Türen sind verschlossen. Ein paar verlassene Militärfahrzeuge im Innenhof lassen den Schluss zu, dass er heute Nacht nicht der einzige Besucher ist. Seine Neugier ist geweckt. Miles gelingt es, über ein Fenster im zweiten Stock Zugang zum alten Gemäuer zu bekommen. Drinnen herrschen grauenhafte Zustände: Alles ist voller Blut und Gedärme, die Soldaten sind anscheinend tot und die Insassen der Anstalt streifen auf der Suche nach neuen Opfern durch die Gänge. Bevor er sich versieht, ist Miles Upshur auch schon gefangen und muss ums nackte Überleben kämpfen. Dabei ist „kämpfen" vielleicht nicht der richtige Ausdruck, denn Miles ist ein ganz normaler Mensch und kein Wochenend-Rambo, der sich bei der ersten Gelegenheit eine Knarre schnappt und um sich ballert. Bei Gefahr sagt ihm sein natürlicher Instinkt, wegzulaufen und sich zu verstecken. Und genau das macht ihr als Miles Upshur in *Outlast* ständig!

Hektische Verfolgungsjagden

Outlast wird von Kritikern jetzt schon als eines der gruseligsten Spiele aller Zeiten gefeiert. Zu Recht, wie wir finden. Von der ersten Minute an können wir uns der perversen Faszination des Horror-Adventures nicht entziehen. Eigentlich will man als Spieler gar nicht wissen, welche Schrecken hinter der nächsten Tür lauern und doch peitscht einen die Neugier immer weiter. *Outlast* hält dabei stets die Spannung hoch. Man hat pausenlos das Gefühl: Gleich passiert was! Wenn ihr einem Feind in die Hände lauft, dann ist schnelle Reaktion gefragt. Also: sofort die Beine in die Hand nehmen, Tü-



In der Nervenheilanstalt wurden an den Insassen fürchterliche Experimente durchgeführt. Viele der Opfer, die ihr findet, leben noch!



„Hab ich dich endlich!" – In regelmäßigen Abständen verfolgen euch Irre durch die Anstalt. Wer ein gutes Versteck findet, lebt länger.



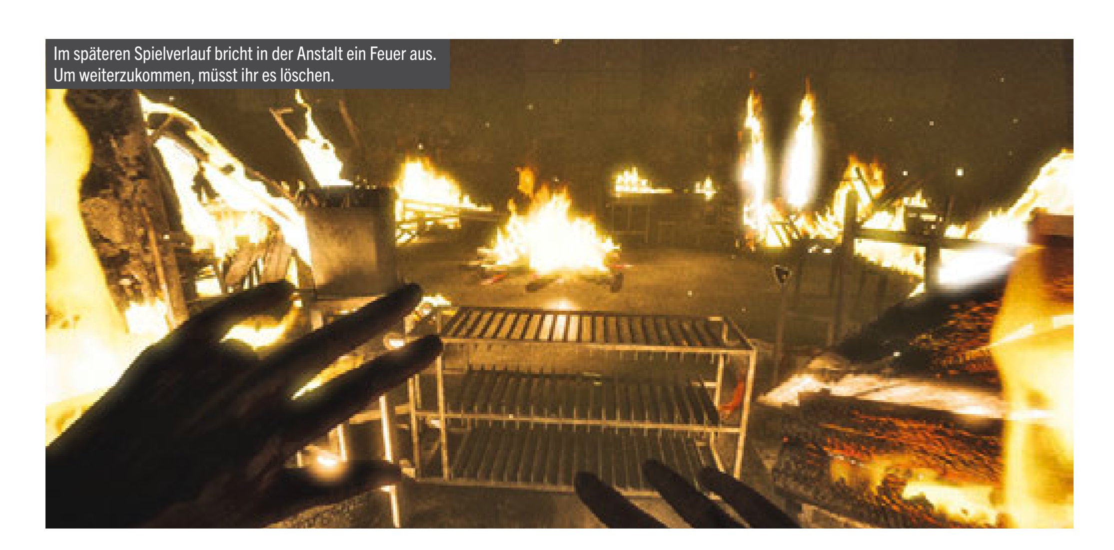
Der Ort des Geschehens: die von einer fiesen Firma geführte Mount Massive Nervenheilanstalt.

MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*



„Selten so gegruselt: Dieses Indie-Horrorabenteuer ist ein echter Schocker!"

Was Horrorfilme angeht, bin ich nicht unbedingt zartbesaitet. *Saw*, *Hostel*, *Evil Dead* – fand ich alles nicht so dramatisch. Bei *Outlast* hingegen bin ich stellenweise fast vom Bürostuhl aufgesprungen, so sehr habe ich mich erschreckt. Und das, obwohl ich ja wusste, was mich bei diesem Titel erwartet. Die Entwickler schaffen es stets, die Spannung aufrechtzuerhalten, auch wenn ich gerade mal nicht von nackten Psychopathen und blutrünstigen Ärzten verfolgt werde. Wirklich zu kritisieren gibt es an *Outlast* nur sehr wenig: Das Spiel ist an manchen Stellen zu vorhersehbar, die Aufgaben oder Rätsel sind zu simpel und die Trial&Error-Passagen nerven stellenweise. Dennoch: Das beste Horrorspiel seit Jahren!



Im späteren Spielverlauf bricht in der Anstalt ein Feuer aus. Um weiterzukommen, müsst ihr es löschen.

ren hinter sich zuschlagen, um den Gegner zu verlangsamen und schnell ein Versteck finden (der Klassiker: unter einem Bett oder in einem Schrank), dann sind Überlebenschancen groß. Der Nervenkitzel, wenn ein Gegner in einen Raum stürmt, in dem ihr euch versteckt, ist unbeschreiblich. Wie angedeutet ist Kampf keine Option, denn die Gegner sind unerbittlich und tödlich – und der gute Miles ist nur ein ganz normaler Mensch ohne Militär- oder Kampfausbildung.

Aufnahme? Läuft!

Miles mag zwar kein Kämpfer sein, er verfügt aber über ein mächtiges Werkzeug. Mit seiner kleinen Handkamera (an der er sich festhält, als wäre sie der letzte Bezugspunkt zur Realität) dokumentiert er die Schrecken von Mount Massive. Dank der Nachtsichtoption ermöglicht ihm die Kamera zudem, dunkle Ecken zu erforschen, und wie ihr euch vorstellen könnt, gibt es davon mehr als genug. Diese zuschaltbare Sichthilfe ist aber ein echter Energiefresser, weswegen ihr euch ständig auf der Suche nach Ersatzbatterien befindet. Wer will auf der Flucht vor Irren mit Abflussrohren schon plötzlich im Dunkeln stehen?

Die Steuerung von *Outlast* ist recht simpel gehalten. Mit den Tasten W, A, S und D bewegt ihr den Helden, ein Druck auf die Leertaste lässt ihn springen. Außerdem könnt ihr rennen, euch ducken und mit der linken Maustaste Gegenstände benutzen oder aufnehmen. Besonders cool: Im Laufen-Modus könnt ihr euch mit Druck auf die Q- oder E-Taste umschauen und so einschätzen, wie nahe eure Verfolger schon sind. Mit der rechten Maustaste schaltet ihr eure Kamera ein, mit der Taste F aktiviert ihr den Nachtsichtmodus. Neue Batterien ladet ihr mit der R-Taste nach. Die Anzeigen im Kameramodus (inklusive des Batteriestatus) sind übrigens die einzigen, die ihr in *Outlast* zu sehen bekommt. Ein typisches Benutzerinterface, wie man es aus Spielen mit Egoperspektive kennt, gibt es nicht.

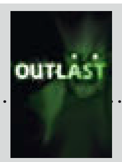
Präsenter Held

Eine der größten Stärken von *Outlast* ist die grandiose Atmosphäre. Das fängt beim Helden an, der sich mit Notizen die Angst von der Seele schreibt und mit zunehmendem Stress immer schwerer atmet. Miles ist auch kein körperloser, anonymer Held: Alles, was er tut, ist auch entsprechend animiert, egal ob ihr Gegenstände aufnehmt, Türen öffnet oder euch an einen Türrahmen lehnt, um in einen Gang zu spitzen (Q- oder E-Taste). Outlast vermittelt so ein richtig gutes „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl. Dazu kommt eine fantastische, fast schon brutale Soundkulisse, die mit nervenaufreibender Musik, verzweifelten Schreien, Miles' Herzklopfen und unheimlichen Geräuschen die Spannung stets hoch hält.

Nervenaufreibendes Spielerlebnis

Ebenfalls sehr stimmig, wenngleich technisch nicht auf höchstem Niveau ist die grafische Umsetzung des Horrortrips. Aber wen kümmert das, wenn dadurch der sehr gute Gesamteindruck nicht leidet? Die Texturen könnten zwar stellenweise gerne etwas detaillierter ausfallen, dafür sind die Charaktermodelle gut gelungen. Außerdem gibt der allgegenwärtige TV-Grieselfilter *Outlast* den Look eines Horrorfilms aus den 80er Jahren. Abschließend ist es die Mischung aus solider Hintergrundgeschichte, gut eingesetzten Schockmomenten, hektischen Verfolgungsjagden, überraschenden Story-Wendungen und ständiger Angst vor Angriffen, die *Outlast* so besonders macht. Und zu einem Beispiel, wie moderne Horrorspiele für Erwachsene aussehen müssen. ❑

OUTLAST



Ca. € 19,- (Steam)
4. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Red Barrels
Publisher: Red Barrels
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: *Outlast* ist nur über Steam erhältlich und benötigt einen entsprechenden Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Charaktermodelle, atmosphärische Levels und gelungene Licht- und Schatteneffekte
Sound: Genial-kranke Sounduntermalung, gute englische Sprachausgabe
Steuerung: Einfache Maus- und Tastatursteuerung, die mit wenigen Kommandos auskommt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz Dualcore CPU, Geforce 9800 GTX/Radeon HD 3000er-Serie, 2 GB RAM, Win XP 64-bit (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: 2,8 GHz Quadcore CPU, Geforce GTX 460, Radeon HD 6850, 3 GB RAM, Win XP 64-bit (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Outlast ist nur für Erwachsene geeignet. Der Titel strotzt nur so vor brutalen und blutigen Darstellungen. Dazu kommen viele Schock- und Überraschungsmomente, die nichts für zartbesaitete Naturen sind.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retailfassung 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 05:00
Die fertige Steam-Version von *Outlast* lief absturzfrei und ohne grafische oder inhaltliche Bugs. Nur einmal zeigte die künstliche Intelligenz einen Aussetzer, der dazu führte, dass ein Gegner uns nicht wie geplant angriff.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Horroratmosphäre
- ➕ Gut inszenierte Horror- und Schockmomente
- ➕ Abwechslungsreiche Abschnitte
- ➕ Einfache, gut funktionierende Spielmechanik
- ➕ Stimmige, stressfördernde Soundkulisse
- ➕ Kein freies Speichern, aber faires Checkpoint-System
- ➕ Herrlich abgedrehte Charaktere
- ➖ Sehr simple Aufgaben
- ➖ Nur wenige Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt
- ➖ Stellenweise nervige Trial&Error-Passagen
- ➖ Kurze Spieldauer, geringer Wiederspielwert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Hüpfen und rennen; schwingen, schwimmen und den Kopf einziehen: In *Castle of Illusion* bringen wir die kleine Maus mit den roten Hosen arg ins Schwitzen. Was tut man nicht alles für seine Angebetete?

Mickey Mouse: Castle of Illusion

Von: Torsten Lukassen

Geschichte wiederholt sich: Wir nehmen das Remake eines Mega-Drive-Klassikers unter die Lupe.

Bei *Castle of Illusion* handelt es sich eigentlich um ein klassisches Jump & Run für das Mega Drive aus vergangenen Tagen. Ältere Semester unter uns werden sich erinnern: Es gab wohl kaum Besitzer des längst abgeschriebenen 16-Bitters, der Micky Maus nicht über die Mattscheibe flimmern ließ. Das Spiel war einfach ein Dauerbrenner. Nun hat sich Sega des legendären Titels angenommen und präsentiert uns *Castle of Illusion* in einem zeitgemäßen Gewand. Kann das funktionieren? Braucht man 2013 noch hüpfende Mäuse, die mit Äpfeln um sich werfen? Aber wir wollen nicht vorgreifen, zuerst stellt sich die Frage, worum es hier überhaupt geht.

Die Hexe aus dem Märchenwald

Die ganze Geschichte fängt zunächst harmonisch an: An einem lauschigen Sommernachmittag machen sich Micky und Minni Maus in den Wald auf, um ein Picknick zu veranstalten. Doch kaum sitzen sie bequem, da verdunkelt sich auch schon der Himmel: Die böse Hexe Mizrabel steigt auf einem Besen vom Himmel hinab und verschleppt Minni in das Schloss der Illusionen. Selbstverständlich macht sich Micky sofort auf die Socken, um seine Angebetete zu retten. Und ebenso selbstverständlich ist das Schloss vollgestopft mit Gefahren, mit fiesen Fallen und listenreichen Gegnern. Auf ins Abenteuer?

Das soll ein Intro gewesen sein?

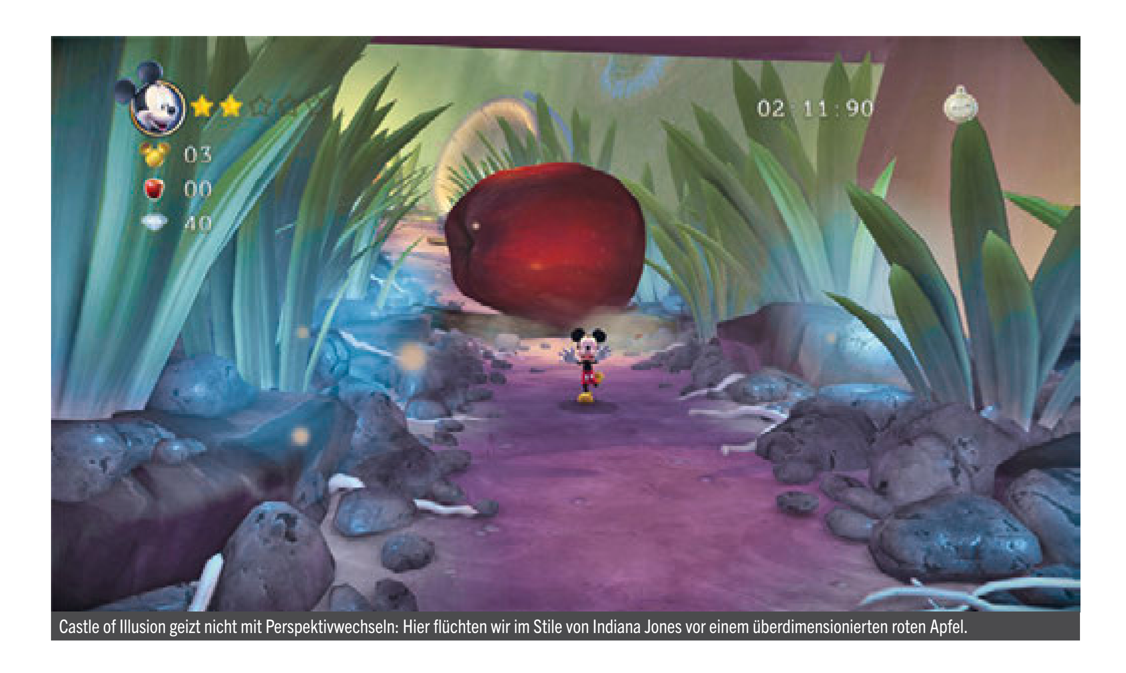
Die zugegebenermaßen inspirationslose Hintergrundgeschichte reißt wirklich niemanden vom Hocker; genauso wenig wie das in gemalten Standbildern präsentierte Intro, welches mit allenfalls schlappen Dialogen aufwartet und nur sanft dahinplätschert. Ein Gefühl der Enttäuschung keimt langsam,



Die Endgegner geizen nicht mit humorvollen Animationen: Um den Springteufel zu besiegen, ducken wir uns blitzschnell vor seiner Faust. Sie trifft ins Leere, geht retour …



… und hat immer noch genügend Schwung, um dem Absender ordentlich eins auf die Nase zu geben. Daraufhin ist er betäubt und unseren Sprüngen hilflos ausgeliefert.



Castle of Illusion geizt nicht mit Perspektivwechseln: Hier flüchten wir im Stile von Indiana Jones vor einem überdimensionierten roten Apfel.

aber stetig im Tester auf: „Wo ist hier der Mehrwert? Das gab es auch 1990 schon."

Hier kommt die Maus

Die Welt von *Castle of Illusion* ist in verschiedene Abschnitte unterteilt, die alle ein eigenes Thema haben. Diese sind nochmals in Unterabschnitte geteilt und warten alle mit einzigartigen Gegnern auf, bis man den Obermotz erreicht hat. Im Märchenwald ist dies dementsprechend eine grummelige Eiche, im Spielzeugland dafür ein fieser Springteufel, der Micky am Fortkommen hindern will. In jedem Abschnitt sammeln wir Diamanten auf, mit denen wir im namensgebenden Schloss weitere Levels freischalten, bis wir schließlich Minni aus den Fängen der bösen Hexe retten können.

Was folgt, ist zunächst gewohnte Jump&Run-Kost, allerdings, das muss man Sega Australia lassen, hervorragend in Szene gesetzt. Micky steuert sich überaus geschmeidig, es gibt keine Schwelle zu überwinden. Man ist sofort im Spiel. Die Hintergrundmusik ist orchestral und dudelt meist angenehm vor sich hin, rutscht aber je nach Level gelegentlich auf ein bereits infantiles Niveau ab.

Es sieht wirklich schick aus

Die Grafik hingegen kann sich wirklich sehen lassen, es zuckt und zappelt an allen Enden; die gesamte Spielwelt ist animiert – hervorragend animiert, muss man sogar sagen. Viele verschiedene Elemente und Perspektivwechsel sorgen für ein gewisses Maß an spielerischer Abwechslung. An manchen Stellen dreht sich die Kamera beispielsweise zum Spieler und Micky muss in Indiana-Jones-Manier einem Apfel entkommen, der hinter ihm einen Hohlweg entlangrollt. Oder man plumpst ins Wasser, da man einen Sprung nicht geschafft hat – anstatt jedoch ein Leben zu verlieren, stellt man fest, dass der halbe Level von Unterwasserhöhlen unterfüttert ist, die man natürlich auch alle erforschen will. Motivierend!

Unter dem Strich ...

Angesichts des niedrigen Preises von rund 13 Euro gibt es nicht viel zu meckern. Hüpfen, ducken, rennen – *Castle of Illusion* bietet dem Spieler tatsächlich, was er erwartet. Die Grafik ist schick und die Steuerung macht Spaß. Wer jedoch ein forderndes Spiel erwartet, wird enttäuscht: *Castle of Illusion* ist leider viel zu leicht und viel zu kurz. ❏

Die Welt von *Castle of Illusion* ist abwechslungsreich und liebevoll gestaltet: Unsere Maus kommt nicht drum herum, sich auch mal nass zu machen.

MEINE MEINUNG |

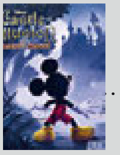
Torsten Lukassen



„Ein durch und durch würdiges Remake."

Castle of Illusion ist ein gelungener Nachfolger, der den Geist des Originals stimmungsvoll wiedergibt. Das Spiel verfügt über ein witziges, ansprechendes Design, bietet Abwechslung und steuert sich hervorragend. Fans des Originals werden nicht enttäuscht sein und das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt auch. Warum aber die Bildwiederholrate bei 30 Fps abriegelt, bleibt mir ein Mysterium. Die Stimme des nervigen Erzählers sorgt nach einigen Stunden sogar für Wutflecken im Gesicht. Darüber hinaus ist das Spiel leider viel zu leicht, was den mäßig großen Umfang zusätzlich schmälert. Ergo: Die 70er-Marke ist geknackt, zu mehr reicht es jedoch leider nicht.

CASTLE OF ILLUSION



Ca. € 13,- (nur via Steam)
4. September 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Sega Studios Australia
Publisher: Sega/Disney Interactive
Sprache: Englisch (deutsche Untertitel)
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hervorragend animiert, abwechslungsreich und liebevoll gestaltet. Ein Augenschmaus.
Sound: Leider recht nervig. Zwar orchestral inszeniert, aber oft zu infantil. Dazu die strapaziös-putzige Micky-Stimme und ein enervierender Erzähler, der seine Klappe mal besser halten sollte.
Steuerung: Angenehm leichtgängig und exakt. Es macht einfach Spaß, die Maus hüpfen zu lassen.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 freigegeben
Na ja – es ist Micky Maus. Da muss man nicht viele Worte verlieren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Finale Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 06:30
Das Spiel läuft flüssig und stabil, wir konnten keine Bugs feststellen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Liebevolle Optik, gelungene Animationen, viel Abwechslung
- ➕ Hervorragende und fluffige Steuerung, die wirklich Spaß macht
- ➕ Trifft die Stimmung des Originals sehr gut, (nicht nur) Veteranen fühlen sich sofort zu Hause
- ➕ Orchestraler Soundtrack mit allen Schikanen; überwiegend gelungen
- ➕ Dito überwiegend gelungenes, abwechslungsreiches Gegnerdesign
- ➕ Überwiegend schöne Level, viele verschiedene Elemente und Perspektivwechsel sorgen für jede Menge Abwechslung
- ➕ Witzige Bossmechaniken
- ➕ Eure Kids werden es lieben ...
- ➖ ... aber Micky-Charme ist sicherlich nicht jedermanns Ding
- ➖ Ein ganz und gar widerliches Frame-Lock von 30 FPS verhindert flüssigen Bildaufbau
- ➖ Kann mal jemand dem Märchenonkel von Erzähler die Klappe abkleben? Unerträglich ...
- ➖ Castle of Illusion ist definitiv zu leicht, und damit auch zu kurz
- ➖ Teils nervige Schalter-Rätsel
- ➖ Oft intransparentes Level-Layout
- ➖ Viel Trial & Error in Hinsicht auf Fallen, Gegner und Bosse.
- ➖ Nutzloses Tutorial, was einem immer nur erzählt, was man schon längst kapiert hat.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**

Von: Maria Beyer

Ich packe meinen Koffer und ... ziehe um nach Eorzea. Warum die Neuauflage bis auf ein paar kleine Schnitzer gelungen ist.

Dieser Morbol greift Feinde mit der Fähigkeit Mundgeruch an. Die Vergiftung kann zum sofortigen Tod des Charakters führen, wenn kein Heiler in der Nähe ist.

Vor diesem General müsst ihr euch in Acht nehmen, denn er gehört zu den Erzfeinden in Eorzea und taucht in Video-Squenzen auf.

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

Es ist vollbracht. *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* ist offiziell erschienen. Der zweite Anlauf von Entwickler Square Enix ist diesmal wirklich gelungen und im Gegensatz zur Sturzgeburt 2010 entwickelt sich der jüngste Spross der *Final Fantasy*-Reihe bisher prächtig. Der Ansturm auf die Server ist seit dem Headstart-Wochenende so massiv, dass viele europäische und nordamerikanische Server inzwischen für neue Spieler beziehungsweise neu erstellte Charaktere gesperrt sind. Warteschlangen strapazieren zusätzlich die Geduld. In der ersten Woche nach der Veröffentlichung sind zudem Notfallwartungen an der Tagesordnung. Die typischen Startschwierigkeiten eines Online-Rollenspiels eben – kennt man ja. In den Foren beschleicht einen dieses „Und täglich grüßt das Murmeltier"-Gefühl, wenn die Community mal wieder meckert, als hinge das eigene Leben von der Erreichbarkeit der Server ab. Ist man am virtuellen Türsteher vorbei, läuft das Spiel einwandfrei. Lediglich vereinzelte Eingabeverzögerungen in stark bevölkerten Gebieten der Spielwelt Eorzea muss man aktuell noch in Kauf nehmen. Dem Spielspaß tut das bisher aber keinen Abbruch.


Die kleine Thaumaturgin verbrutzelt eine Art Dinosaurier in der Wüste von Thanalan. Die Gegner sind wie oft in japanischen Spielen sehr abgefahren.

Spieler, die auf Ladebildschirme starren

Inzwischen hat unser Barde, eine Kombination aus Waldläufer und Druide, Stufe 43 erreicht und die ersten Instanzen hinter sich gelassen. Boss-Mechaniken und Beuteverteilung funktionierten bisher anstandslos und schlimme Fehler sind keine aufgefallen. Im Langzeittest nerven trotzdem einige Design-Schnitzer. Was eigentlich zur Atmosphäre beiträgt, geht in längeren Sequenzen gelegentlich auf den Wecker: die Ladebildschirme mit kurzen Videos. Anders als in der ersten Version von *FFXIV* ist die Welt in viele kleine Abschnitte unterteilt und nicht mehr in riesige zusammenhängende Zonen. Das ist der Veröffentlichung auf der Playstation 3 geschuldet, deren Arbeitsspeicher an den enormen Datenmengen gescheitert wäre. Die Konsolenfassung war ursprünglich schon für September 2010 geplant. Entwickler Square Enix merkte damals wohl zu spät, dass der komplette Programmunterbau niemals auf der PS3 laufen würde. Ein Totalausfall. Jetzt läuft *FFXIV* zwar auch auf der Konsole tadellos, aber das Gefühl einer großen, zusammenhängenden Spielwelt ist flöten gegangen. Das merkt man vor allem bei Flügen mit dem Luftschiff, bei denen wir innerhalb weniger Minuten ganze sechs schwarze Ladebildschirme und die immer wieder gleichen Video-Sequenzen anstarren.

Verblendung

Und mit dem Luftschiff fahren wir oft, denn das Spiel schickt uns für die Klassen-Quests und Hauptmissionen munter durch die ganze Welt. Schneller geht's per Direkt-Teleport, der aber nach einiger Zeit ein Loch in den virtuellen Geldbeutel reißt. Da überkommt einen das Gefühl, dass Square Enix mit solchen Zeitschindern den Content streckt. Obwohl es *FFXIV* eigentlich gar nicht nötig hat, denn zu tun gibt's nach wie vor genug. Schon die klassenspezifischen Aufgaben



Dieser Oger gehört zu den gefährlichen Gegnern und lauert im verschneiten Coerthas auf unvorsichtige Helden.

Die Kartenführung sorgt für hitzige Diskussionen in den Foren. Die Karte von Städten wie Gridania ist in viele kleine Abschnitte unterteilt und daher sehr unübersichtlich. Missionen müssen umständlich gesucht werden.

In Gruppen-Dungeons herrscht die klassische Rollenverteilung von Tank, Schadensausteiler und Heiler.

beschäftigen für einige hundert Stunden. Ebenso begeistern die Story-Missionen, die im späteren Spielverlauf deutlich an Fahrt aufnehmen und eine Sogwirkung entwickeln, wie man sie aus älteren *Final-Fantasy*-Teilen kennt. Die Standard-Aufgaben sind dagegen meist generisch und wenig spannend. Besser sind die Cinematics, die wie gewohnt von Square Enix richtig gut in Szene gesetzt sind, aber viel zu selten vorkommen. Auch die Grafik ist auf den ersten Blick für ein Online-Rollenspiel atemberaubend schön. Wer aber genauer hinschaut, merkt recht schnell, dass die Optik durch ein paar kleinere Tricks aufgepeppt wurde. Die Bodentexturen sind verwaschen und modernes Anti-Aliasing hat *FFXIV* nicht. Es gibt nur internes FXAA, welches vor allem in der Gegend um Finsterwald für anstrengendes Flimmern von Gräsern und Bäumen sorgt. Immerhin: Wer eine Nvidia-Karte besitzt, kann in der Systemsteuerung das Grafikkarten-interne FXAA aktivieren, dann sehen Kanten im Spiel glatter aus. Square Enix kündigte aber inzwischen an, *FFXIV* noch für DirectX 11 zu optimieren – eventuell dann auch mit echter Kantenglättung.

Große Erwartungen

Nach den ersten Tagen im Spiel und Dutzenden Missionen, Gruppenaufgaben, Events und Instanzen lässt sich mit Bestimmtheit sagen, dass dem japanischen Entwickler die Neuauflage von *FFXIV* geglückt ist. Veteranen haben durch die neue Klasse und die Story-Missionen trotz hochstufigem Charakter viel Neues zu tun, während Neueinsteiger die nächsten Wochen noch mit dem Leveln ihrer ersten Klasse beschäftigt sind. Für die kommenden Monate hat Square Enix bereits einige Updates angekündigt, die unter anderem den ersten 24-Mann-Raid Crystal Tower, schwere Versionen der Primae-Kämpfe, eine PvP-Arena mit eigenem Fähigkeiten-Set, eine neue Gruppen-Instanz sowie Housing ins Spiel implementieren sollen. Wenn die Entwickler so weitermachen und noch kleine Macken wie die Eingabeverzögerung in den Griff bekommen, steht Eorzea eine gut besuchte Zukunft bevor. ❑

MEINE MEINUNG |

Maria Beyer

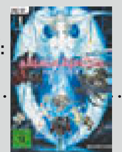


„Ich hatte schon lange nicht mehr so viel Spaß“

FFXIV bietet eigentlich alles, was ein MMORPG braucht. Komfortfunktionen, Dungeons, coole Missionen und eine Menge-Standard-Aufgaben. Nur modern ist es nicht und einige Sachen wie die ständigen Ladebildschirme und die Eingabeverzögerung nerven des Öfteren. Bislang habe ich trotzdem eine Menge Spaß in Eorzea und noch nicht mal ein Viertel der Spielwelt erkundet. Dabei stehen schon wieder mehr als 50 Stunden Spielzeit auf dem Tacho. Wenn Square Enix schon bald neuen Inhalt nachlegt, komme ich gar nicht mehr zum Schlafen. Bereuen würde ich es aber nicht , denn Musik, die tolle Community, die epische Geschichte und die für ein Online-Rollenspiel einzigartige Atmosphäre haben mich total in ihren Bann gezogen. So viel Freude hatte ich mit einem MMORPG schon lange nicht mehr, auch wenn die Mechaniken nicht ganz taufrisch sind.

* Maria Beyer ist Redakteurin bei unserem Schwestermagazin buffed.

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN



Basis-Spiel: ca. € 23,-
Monatsgebühr: € 12,99

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: MMORPG
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Für *FFXIV* muss ein Account angelegt und mit dem Square-Enix-Dienstkonto verknüpft werden. Weitergabe des Accounts ist verboten.
Grafik: Schöne Optik, die jedoch ohne Anti-Aliasing auskommen muss.
Sound: Großartiger Soundtrack von Nobuo Uematsu.
Steuerung: Per Tastatur und Maus oder per Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Viele Instanzen für kleinere Gruppen und Teamaufgaben. Mit Patch 2.1 erscheint der erste Raid für 24 Spieler.
Zahl der Spieler: Online

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Radeon HD 4600, 2GB RAM, Core2Duo 3.0GHz
Empfehlenswert: Radeon HD 7950, 4GB RAM, Core i5

JUGENDEIGNUNG

USK: *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* hat eine USK-Freigabe von 12 Jahren erhalten. Gewaltdarstellungen gibt's keine, nicht mal Blut fließt. Durch seine harmlose Darstellung ist *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* daher auch für jüngere Spieler geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Release-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 50:00
Für unseren Test haben wir die Release-Version von *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* inzwischen knapp 50 Stunden mit den Klassen Marodeur, Waldläufer, Barde und Thaumaturg gespielt. Unter anderem waren wir in Instanzen, lösten Story-Missionen und erkundeten die Spielwelt Eorzea auf dem Rücken eines Chocobos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Story-Missionen mit epischen Videos
- ➕ Riesige Spielwelt, die zum Erkunden einlädt
- ➕ Im Klassensystem kann alles erlernt werden
- ➖ Grafikoptionen bieten nur internes FXAA
- ➖ Altbackenes Kampfsystem wird schnell langweilig
- ➖ Zu viele Ladebildschirme und lange Laufwege.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Shooter-Schlingel: In einigen Levels wird Rayman verhext und erhält dadurch eine Art Faustkanone.

PC Games AWARD Ausgabe 10/2013 91

PC Games EDITORS' CHOICE JUMP & RUN

Rayman Legends

Chefbehandlung: Die Bosskämpfe sehen allesamt famos aus und sind fairer als im Vorgänger.

Von: Thorsten Küchler

Hier ist der Name Programm: ein legendär gutes Hüpfspiel!

An dieser Stelle ein dickes „Atschibätsch" mit rausgestreckter Zunge an alle Wii-U-Besitzer: Denn das einst als Exklusivspiel für die Nintendo-Konsole angekündigte *Rayman Legends* gibt es nun auch für den PC – und es ist großartig geworden! Wer den Vorgänger *Rayman Origins* gezockt hat, weiß bereits, was ihn erwartet: vermeintlich simple Hüpfspielkost im Stile der klassischen *Super Mario*-Teile. Doch während der italienische Klempner seit Jahren an Ausstrahlung und Esprit verliert, ist *Rayman Legends* ein Musterbeispiel dafür, wie man moderne und traditionelle Elemente klug miteinander verquickt.



In den neuen Invasions-Abschnitten müsst ihr innerhalb von 60 Sekunden durch ganze Levels spurten.

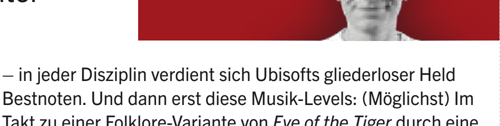
Besser ist das!

In Sachen Spieldesign liefert das Gehüpfe keinerlei nennenswerte Veränderungen im Vergleich zum Vorgänger: Ihr spurtet von links nach rechts durch fantastisch gezeichnete 2D-Welten, verkloppt fein animierte Monster und sammelt allerlei Dinge ein. Ziel jedes Levels ist es, möglichst viele Teensies (das sind kleine, blaue Knubbeltiere) zu befreien. Was in der Theorie nicht besonders abwechslungsreich klingt, entpuppt sich schon nach wenigen Spielstunden als pures Software-Gold. Denn die Entwickler kommen ständig mit neuen Einfällen um die Ecke: Mal flüchtet ihr vor einem gigantischen Drachen Richtung Levelausgang, mal taucht ihr durch ein Höhlenlabyrinth, mal schleicht ihr durch eine Feindbasis, die glatt aus einem James-Bond-Film stammen könnte. Keine Frage: Gäbe es an Universitäten den Studiengang „So geht geniales Leveldesign", die *Rayman*-Macher würden ihn mit Auszeichnung bestehen. Eine überaus clevere Idee ist in diesem Zusammenhang Raymans fliegender Freund Murfie: Der Frosch-Fliege-Verschnitt interagiert auf Knopfdruck mit der Umgebung und knabbert beispielsweise Löcher in die Levelarchitektur und macht euch so den Weg frei. Dabei kommt es nicht selten auf perfektes Timing an: Vor allem in den letzten beiden der insgesamt sechs Story-Welten werden selbst Profis auf eine harte Hüpfprobe gestellt.

Durch gute Leistungen sammelt ihr Lose, die wiederum Levels aus *Rayman: Origins* freischalten.

Raymans Helfer Murfie schwirrt herum und unterstützt euch auf Knopfdruck – eine clevere Mechanik.

MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*



„Mensch, Rayman, du bist ja ein echter Spielspaß-Charmebolzen!"

Rayman Origins war bereits klasse, *Rayman Legends* ist einfach nur grandios! Dabei bietet die Hüpferei gar nicht so viele besonders innovative Neuerungen oder gar wegweisende Elemente – es ist vielmehr die Kombination der brillant gemachten Einzelteile, die euch schmunzelnd und vergnügt vorm PC sitzen lässt. Egal ob Umfang, Grafik, Steuerung oder Leveldesign – in jeder Disziplin verdient sich Ubisofts gliederloser Held Bestnoten. Und dann erst diese Musik-Levels: (Möglichst) Im Takt zu einer Folklore-Variante von *Eye of the Tiger* durch eine Mariachi-Welt zu springen, das muss man einfach mal gemacht haben. Und noch eine Nachricht an alle, denen der gute Rayman zu „kindisch" ist: „Banausen!"

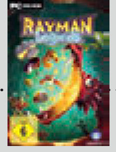
I wanna rock with you!

Jeder abgeschlossene Spielabschnitt kommt außerdem in einer zusätzlichen, leicht veränderten Invasions-Variante daher: Ihr müsst den Level noch mal meistern, habt dieses Mal aber nur 60 Sekunden Zeit, zum Ausgang zu kommen – spannend, aber teilweise auch knüppelschwer. Der absolute Spielspaß-Knaller sind aber die fünf Musical-Levels! In diesen zumeist recht kurzen Bereichen läuft als Hintergrundberieselung ein berühmter Song, dessen Rhythmus vorgibt, wann ihr springen beziehungsweise schlagen und rennen solltet.

Mehr Menschen, mehr Chaos!

Gesellige Naturen dürften mit den Mehrspieler-Optionen von *Rayman Legends* ihren Heidenspaß haben: Bis zu drei weitere Zocker können jederzeit ein Gamepad anschließen und mit durch die Spielwelt spazieren. Allerdings ist das eher eine nette Dreingabe denn ein wirklicher Mehrwert – denn das Bildschirmchaos sorgt dafür, dass einige schwere Stellen gemeinsam kaum zu meistern sind. Aber zumindest das simple Fußballspiel, bei dem ihr wie wild gegen einen Ball tretet, um diesen irgendwie ins gegnerische Tor zu bugsieren, taugt für einen vergnüglichen Party-Abend vorm Rechner. ❑

RAYMAN LEGENDS



Ca. € 30,-
29. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel wird über Steam aktiviert und somit an euren Online-Account gebunden. Ebenso verhält es sich, wenn man den Titel direkt im Ubisoft-Online-Store kauft.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fantastisch gemalte Zeichentrick-Optik, zum Verlieben charmante Animationen – ein grafischer Traum!
Sound: Ein Ohrwurm jagt hier den nächsten – einzig die fehlende Sprachausgabe nervt ein wenig.
Steuerung: Mit dem Gamepad hervorragend und selbst mit der Tastatur noch gut zu kontrollieren

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Bis zu drei weitere Spieler können jederzeit ins Koop-Geschehen eingreifen – eine Gaudi, die zuweilen chaotisch wirkt!
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Pentium IV mit 3,0 GHz oder Athlon 64 3000 mit 1,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 6800GT oder AMD Radeon X1950 Pro, 6 GB Festplattenspeicher
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo E4400 mit 2,0 GHz oder Athlon 64 X2 3800 mit 2,0 GHz, Geforce 9600GT oder Radeon HD3850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Hier werden zwar unzählige Monster umgehauen, aber es geht *Rayman*-typisch völlig überdreht und fast schon kindisch zu.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retail-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Während unseres Tests kam es zu keinerlei technischen Problemen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unglaublich schöne Comic-Grafik
- ➕ Geniales Leveldesign, das überrascht und fordert
- ➕ Behutsam integrierte Neuerungen
- ➕ Punktgenaue Steuerung und Kollisionsabfrage
- ➕ Fair verteilte Rücksetzpunkte innerhalb der Levels
- ➕ Zahlreiche Levels aus dem tollen Vorgänger enthalten
- ➖ Mehrspielermodus zwar unterhaltsam, aber chaotisch
- ➖ Einige arg frustrierende Levels

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **91**

Highlight – neben den Mech-Passagen – sind die Kämpfe gegen größere Bossgegner. Allerdings betreibt *Lost Planet 3* selbst hier Recycling und hetzt euch mitunter mehrmals denselben Boss auf den Hals.

Lost Planet 3

Von: Sascha Lohmüller

Das dritte *Lost Planet* erzählt die Vorgeschichte der Reihe – ab geht's ins ewige Eis!

Eigentlich sind Eisplaneten ja praktisch. Man holt sich keinen Sonnenstich, kann den Winterspeck unter dicken Mänteln verstecken und hat immer genug „rocks" für seinen Scotch. Auf EDN III, dem Schauplatz von *Lost Planet 3*, sorgen jedoch wildwütende Insekten-Aliens dafür, dass der Aufenthalt eher einer der unangenehmen Sorte ist.

Hoth or not?

Und doch verschlägt es den Protagonisten Jim Peyton (übrigens zeitlich weit vor dem ersten Teil) auf diesen lebensfeindlichen Planeten, fernab von Frau und Kind. Der Grund: Die erwähnten Krabbelviecher bluten die sogenannte Thermal-Energie und auch sonst ist der Planet von Adern dieser T-Energie durchzogen. Die Menschheit sieht in dem orange leuchtenden Stoff die Lösung ihrer Energieprobleme und hat daher ein Wissenschafts- und Schürf-Team auf die eisige Oberfläche geschickt. Söldner Jim und sein Mech sollen dabei im Auftrag der Nevec-Corporation dem Personal Schutz gewährleisten.

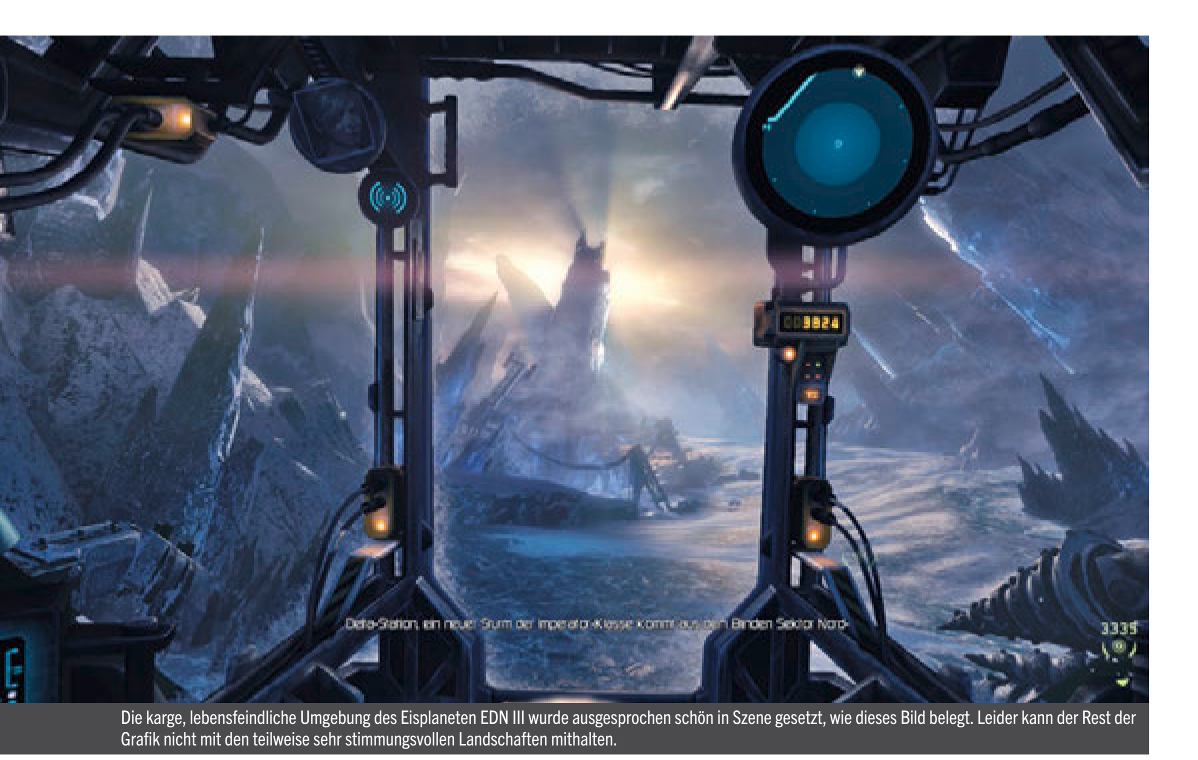
Und hier verbirgt sich auch schon die erste Schwäche von *Lost Planet 3*. Wirken die Aufgabenstellungen, die euch das Spiel vorgibt, anfangs noch interessant, ist es spätestens nach 3–4 Stunden so weit, dass der ewig gleiche Trott aus T-Energie schürfen, Zeug reparieren und Akriden töten in irgendwelchen schlauchigen Levels nur noch rudimentär motiviert. Selbst größere Bosskämpfe – eigentlich eine Stärke der Reihe – wiederholen sich im Laufe des Spiels mehrfach. Dadurch wirkt *Lost Planet 3* mit seinen rund 15 Stunden Spielzeit dann auch nicht mehr begrüßenswert lang, sondern eher übermäßig gestreckt. Da auch die Story lediglich vor sich hin plätschert, bleibt nur eine Schlussfolgerung: Manchmal ist weniger mehr.



Eure aktuellen Missionsziele könnt ihr euch per handlichem Armband-Holoprojektor anzeigen lassen. Vor allem die Nebenaufgaben wiederholen sich aber sehr schnell.



Wie von der Reihe gewohnt, sind die Schwachstellen der Gegner rot leuchtend markiert. Hinzu kommt, dass die Aliens nur selten eine besondere oder gar gewiefte Taktik erfordern.

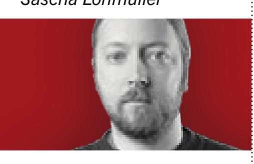


Die karge, lebensfeindliche Umgebung des Eisplaneten EDN III wurde ausgesprochen schön in Szene gesetzt, wie dieses Bild belegt. Leider kann der Rest der Grafik nicht mit den teilweise sehr stimmungsvollen Landschaften mithalten.

Insektenvernichtungsmittelmaß
Auch die Kämpfe helfen nicht, *Lost Planet 3* aus dem grauen Mittelmaß des Genres herauszuhieven. Zwar machen die Gefechte mit den teils riesigen Aliens grundsätzlich nichts verkehrt, fallen aber – gerade im Vergleich zu den Vorgängern – etwas zu leicht aus. Meist reicht es, auffällig angekündigten Angriffen per Seitwärtsrolle auszuweichen und auf die serientypisch hell leuchtenden, roten Schwachpunkte zu feuern. Selbst Bossgegner erfordern nur wenig aufwendige Taktiken und sind oftmals schon im ersten Versuch erlegt. Werdet ihr doch mal getroffen – kein Problem. Wie bei *Call of Duty* und Co. färbt sich der Bildschirmrand (sehr langsam) rot und es dauert eine Weile, bis Jim den Löffel abgibt. Wenigstens stimmt die Inszenierung der ausufernden Kämpfe. Wenn euch eine Riesenskorpionkrabbe angreift, sieht das halt einfach toll aus. Weniger toll sind allerdings die vor allem im Nahkampf auftretenden Quick-Time-Events. Erstens sind sie sehr langatmig inszeniert und zweitens reißen sie komplett aus der Shooter-Atmosphäre heraus – nervig.

Für etwas Eigenständigkeit sorgen die regelmäßig eingestreuten Mech-Passagen. Ausgestattet mit Bohrer, Greifarm und Schweißbrenner, tretet ihr so deutlich stressfreier gegen Aliens an oder erfüllt spezielle Mech-Aufgaben. Vor dem tiefsten Mittelmaß rettet aber auch diese Gameplay-Idee nicht mehr, übrigens genauso wenig wie der maximal solide Mehrspieler-Modus. Technisch läuft's aber besser als auf der Konsole – ganz ohne Framerate-Einbrüche und Textur-Pop-ups. ❑

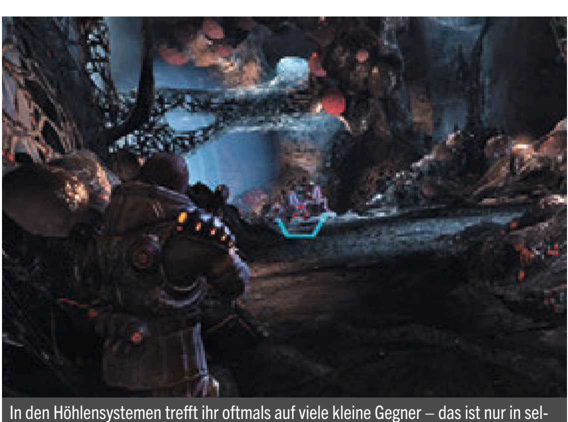
MEINE MEINUNG |
Sascha Lohmüller



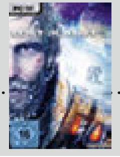
„Tiefstes Mittelmaß – wer's braucht …"

Das Erstlingswerk im *Lost Planet*-Universum ist und bleibt das beste. An diesem Status quo kratzt der dritte Teil der Reihe nicht einmal ansatzweise. Zu langatmig die Story, zu wenig Abwechslung bei der Spielmechanik, zu viele halbgare Gameplay-Elemente – übrig bleibt tiefstes Mittelmaß. Schade finde ich außerdem, dass der Mech-Part nicht zu Ende gedacht wurde. Warum nicht richtige Waffen dranpappen und gegen hochhaushohe Aliens schicken, wie früher? Das wär mal lustig gewesen.


Schaffen es Gegner, in Nahkampfreichweite zu gelangen, folgt meist ein (langatmiges) Quick-Time-Event, das euch aus dem Geschehen reißt.


In den Höhlensystemen trefft ihr oftmals auf viele kleine Gegner – das ist nur in seltenen Fällen eine wirkliche Herausforderung, aber wenigstens actionreich inszeniert.

LOST PLANET 3



Ca. € 40,-
23. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Action
Entwickler: Spark Unlimited
Publisher: Capcom
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen einen Steam-Account und für Mehrspieler-Gefechte ein Konto bei Gamespy.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Durchschnittliche, zum Setting passend triste Optik, solide Animationen
Sound: Bemühte Sprecher, unterhaltsame Musik, unspektakuläre Soundeffekte
Steuerung: Maus und Tastatur, alternativ Gamepad, beides Shooter-Standard. Nervige Menü-Führung.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Team Deathmatch, Szenarios, Extraction und Capture the Flag
Zahl der Spieler: 2-10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Dualcore-CPU mit 2,5 GHz, Geforce 9800/Radeon HD 4770, 3 GB RAM (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Quadcore-CPU mit 2,7 GHz, Geforce GTX 460, 8 GB RAM (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 16 Jahren
Blut spritzt keines, sieht man vom orangefarbenen der Alien-Gegner einmal ab. Dennoch legt das Spiel den Fokus auf Kämpfen und Töten, ohne großartig für Abwechslung zu sorgen.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Steam-Release-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 14:40
Abstürze hatten wir mit der Release-Version keine zu verzeichnen. An einigen Stellen überlagerten sich allerdings Dialoge, was es schwer macht, der ohnehin mäßigen Story vernünftig zu folgen.

PRO UND CONTRA
- ➕ Ansprechendes Eiswelt-Setting
- ➕ Gelungenes, wenn auch wenig abwechlungsreiches Gegnerdesign
- ➕ Solide Mech-Passagen
- ➖ Mäßige Synchronisation mit einigen Überlappungen
- ➖ Aufdringliche, lang gezogene Quick-Time-Events
- ➖ Gegen Ende sehr langatmig und künstlich gestreckt
- ➖ Dahinplätschernde Story
- ➖ Viele wiederkehrende Nebenaufgaben
- ➖ Grafisch bestenfalls Durchschnitt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **65**

Eure Terminatoren sind gut, aber unfassbar langatmig animiert – das schlägt auf die Spannung.

Space Hulk

Von: Sascha Lohmüller

Rundenbasierte Taktik auf ganz trockene Art – das ist Space Hulk.

Warhammer-Fans mussten lange auf ein neues Taktik-Spiel im geliebten *40K*-Universum warten – gute 17 Jahre, um genau zu sein. *Space Hulk* (1993) und sein Nachfolger *Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels* (1996) brachen dabei das starre Korsett der gleichnamigen Brettspielvorlage auf und garnierten die rundenbasierten Gefechte mit Versatzstücken der Echtzeitstrategie. Für zusätzliche Motivation sorgten ausgeklügelte Hintergrundgeschichten, die zwar keinen Drehbuch-Oscar für sich beanspruchen dürfen, aber immerhin für eine packende *Warhammer*-Atmosphäre sorgten.

Was für ein Brett?

Beim nun über Steam von den dänischen Indie-Entwicklern Full Control Studios veröffentlichten, ebenfalls schlicht *Space Hulk* betitelten Neuableger ist das anders. Der Titel sieht sich als 1:1-Umsetzung des Brettspiels. Sprich: Die Echtzeit-Elemente wurden gestrichen, eine Story gibt es ebenfalls nicht. Selbiges gilt für Zwischensequenzen, Squad-Management zwischen den Missionen oder Rollenspiel-Elemente wie etwa auflevelnde Terminatoren (eine Elite-Einheit der Space Marines mit extrastarken Rüstungen). Das Spiel beschränkt sich auf eine möglichst akkurate Umsetzung der rundenbasierten Gefechte – nicht mehr und nicht weniger.

Die sogenannte Kampagne ist daher auch nicht mehr als die Aneinanderreihung von zwölf zusammenhanglosen Missionen, in die ihr ein oder mehrere Squads von Blood Angels führt. Das geht sogar so weit, dass gefallene Terminatoren beim nächsten Einsatz einfach wieder dabei sind – zusammenhanglos eben. Dass dadurch keinerlei Bindung zum Squad oder gar ein Gefühl von Fortschritt im Verlaufe der Missionen zustande kommt, ist naheliegend. Immerhin sind die Missionen selbst gut designt. Wie im Brettspiel wechseln die Aufgaben munter durch. Mal müsst ihr einen Kameraden aus einer Notsituation retten, mal eure aktuelle Position gegen Gegner verteidigen und mal ein bestimmtes Artefakt retten – schick. Weniger schick ist allerdings die Tatsache, dass alle Gefechte in dunklen, gleich aussehenden Raumschiffgängen stattfinden und ihr euch lediglich mit zwei Gegnertypen befasst – Genestealers und deren Chefs, die Broodlords. Das mag bei aller Besinnung auf die Brettspielvorlage noch Sinn ergeben, sorgt verbunden mit der fehlenden Story-Atmosphäre aber schnell für Eintönigkeit.

Die *Space Hulk*-Regeln hingegen wurden gut umgesetzt. Jeder eurer Terminatoren verfügt über



Manche Terminatoren verfügen über Spezialwaffen wie Flammenwerfer. Frei ausrüsten dürft ihr derlei Equipment aber nicht.



Die Todesanimationen geizen nicht mit Pixelblut, Gegner sind allerdings nur die wenig humanoiden Genestealers.

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*



„Viel zu trocken präsentiert und inhaltsarm, um längerfristig zu motivieren."

Das Brettspiel habe ich vor vielen Jahren bei einem Kumpel gespielt und auch an die PC-Klassiker habe ich vage, aber gute Erinnerungen. Nach all den Strategie- und Action-Ablegern im *Warhammer*-Universum war daher die Vorfreude groß, mal wieder ein klassisches Taktikspiel serviert zu bekommen. Und im Grunde liefern die Macher ja genau das ab – Taktik in ihrer reinsten Form. Mir persönlich ist das Ganze aber viel zu trocken präsentiert, dem Spiel fehlt bei aller Detailtreue die Spannung und die Unberechenbarkeit der Vorlage. Wer einfach nur seine taktischen Fähigkeiten testen will, könnte damit zufrieden sein. Wer Atmosphäre und ein motivierendes Drumherum sucht, sicherlich nicht.

vier Aktionspunkte. Jede Aktion verschlingt dabei unterschiedlich viele dieser Punkte. Ein Angriff, ein Bewegungsbefehl, aber auch das Öffnen von Türen oder das Drehen eures Space Marines schlagen mit einem Aktionspunkt zu Buche, der Guard- (verbesserte Nahkampf-Verteidigung) oder Overwatch-Modus (automatisches Feuern auf Gegner im Blickfeld) mit deren zwei. Hinzu kommen (zumindest auf den ersten beiden von drei Schwierigkeitsgraden) pro Runde 1-6 Kommandopunkte, die ihr übergreifend für eure kompletten Einheiten ebenfalls als Aktionspunkte verwenden dürft. Auch schön: Wie im Brettspiel werden Gegner durch Wände als sogenannte Blips angezeigt. Dadurch bleibt euch anfangs verborgen, welche Gegnerart und wie viele davon auf euch zukommen. Erst wenn der Blip in die Sichtlinie eines Terminatoren gerät (daher sind auch Blickrichtung samt Overwatch-Modus so wichtig), seht ihr, ob ihr es nun mit einem oder bis zu drei Genestealers oder im schlimmsten Fall sogar mit einem Broodlord zu tun bekommt. Das sorgt für Spannung und macht die taktische Ausrichtung und Vorgehensweise eurer Einheiten umso wichtiger – klasse!

Alea iacta est!

Was die Spannung allerdings wieder trübt, ist die Tatsache, dass Erfolg und Misserfolg von Gefechten zwar auf simulierten Würfeln beruhen, ihr im Spiel davon allerdings herzlich wenig bemerkt. Das liegt vor allem daran, dass eure Marines und auch die Gegner keine rollenspieltypischen Werte und somit auch keine Hitpoints besitzen. Feuert ihr auf einen Genestealer, schießt ihr entweder daneben oder tötet ihn sofort; kommt es zu einem Nahkampf, ist zu 99 % einer der beiden Kontrahenten hinüber. Meist ist dies zudem euer Terminator, was aufgrund der dicken Rüstung ein wenig befremdlich wirkt. Hier wäre etwas weniger Brettspieltreue vielleicht besser gewesen, um den Gefechten etwas Dynamik und Tiefgang zu verleihen. Bei dem fehlenden 1 % sind wir uns übrigens nicht sicher, ob das Überleben beider Kämpfer gewollt oder einer der vielen kleinen, allerdings meist grafischen Bugs ist. Ein weiterer Kritikpunkt: Der Schwung und die Spannung der Vorlage werden durch die sehr langsame Inszenierung des Spiels konterkariert – bis eure Terminatoren einmal in Stellung gegangen sind, vergehen schon mal 20 bis 30 Sekunden.

Nicht unerwähnt wollen wir natürlich den Mehrspielermodus lassen. Neben Online-Gefechten, die aktuell noch mit ein paar Verbindungsproblemen zu kämpfen haben, aber sonst recht ordentlich funktionieren, bietet das Spiel auch einen Hotseat-Modus, in dem einer der Spieler die Genestealer steuert. Was im ersten Moment noch spaßig klingt, wird vor allem durch die Tatsache boykottiert, dass der Space-Marine-Spieler jederzeit sieht, wie viele Gegner sich hinter einem Blip verbergen. Logisch, schließlich findet hier alles an einem PC statt und nicht wie bei der Vorlage an einem großen Tisch mit verdeckten Karten. Die Spannung killt es trotzdem.

Alles in allem bleibt damit eine in vielen Punkten akkurate, aber auch eintönig-trockene Umsetzung eines Brettspiels übrig. Wer sich genau das gewünscht hat, mit der fehlenden Atmosphäre leben kann und vom doch recht happigen Preis von rund 28 Euro nicht abgeschreckt wird, darf zugreifen. Wer einen richtigen Nachfolger der eingangs erwähnten Klassiker erwartet hatte, dürfte hingegen enttäuscht werden. Und wer bereits das Brettspiel samt willigen Spielpartnern besitzt, kann sich das Geld erst recht sparen. ❑

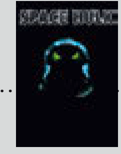


Die Raumschiff-Gänge sehen alle gleich (dunkel) aus. Trotzdem macht das Taktieren Laune.



Wie viele Gegner sich hinter einem Blip verstecken, seht ihr erst, wenn sie in eure Sichtlinie laufen.

SPACE HULK



Ca. € 28,-
15. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Full Control
Publisher: Full Control
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist ausschließlich über Steam erhältlich und kann somit nicht weiterverkauft oder -verliehen werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr dunkel und zweckmäßig; gelegentlich Grafik-Bugs
Sound: Solide Sprecher und Soundeffekte, einige Sound-Aussetzer
Steuerung: Gute Standard-Maus-und-Tastatur-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Im Online- oder Hotseat-Modus übernimmt der Gegenspieler den Part der Genestealers.
Zahl der Spieler: 1-2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz Dualcore CPU, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 XT, 2 GB RAM (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: 2 GHz Dualcore CPU, Geforce 9000, Radeon HD 3000, 4 GB RAM (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Das Spiel geizt nicht mit Blut- und Splattereffekten. Aufgrund der nichtmenschlichen Gegner und der recht simplen, wenig detaillierten Grafik wirkt das Ganze jedoch nicht übertrieben brutal. In Kinderhände gehört *Space Hulk* dennoch nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:10
Abstürze traten während des Tests nicht auf, dafür einige, meist kosmetische Bugs wie fehlende Texturen, falsche Animationen oder ausgefallener Sound. Der taktische Anspruch wird dadurch nicht gemindert, wohl aber die Immersion und somit auch der Gesamteindruck.

PRO UND CONTRA

- ➕ Regeltechnisch recht akkurate Brettspielumsetzung
- ➕ Taktisch fordernd
- ➖ Keine Story
- ➖ Kein Squadmanagement
- ➖ Präsentation langatmig, trocken und eintönig
- ➖ Spannung und Geschwindigkeit der Brettspielvorlage fehlen, vor allem im Hot-Seat-Modus
- ➖ Einige kleine, meist kosmetische Bugs und Unzulänglichkeiten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **60**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



Splinter Cell: Blacklist – Mehrspielertest

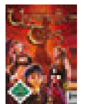
Für den Mehrspielertest der PC-Version von Sam Fishers neuem Schleichabenteuer hat es vergangene Ausgabe nicht mehr gereicht. Wie versprochen haben wir uns die Online-Gefechte aber nachträglich angeschaut – und sind ebenso begeistert wie von der Konsolenversion. Sowohl der Koop-Modus als auch die „Spione gegen Söldner"-Duelle gestalten sich unheimlich spannend und belohnen taktisches Vorgehen. Absprache per Headset oder Textchat ist hier absolute Pflicht. Einen Server-Browser suchen wir zwar vergebens, dafür macht die automatische Spielsuche ihren Job gut. Innerhalb weniger Sekunden stecken wir in einem Match, auch Koop-Partner sind so fix gefunden. Private Partien und Gruppen sind ebenfalls möglich; mit Freunden macht *Blacklist* am meisten Spaß.



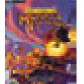
Als Söldner starren wir aus der Ego-Perspektive auf den Bewegungsmelder, um Spione zu finden. Nervenkitzel garantiert.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.
Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Rondomedia | Wertung: 85



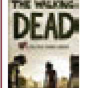
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.
Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: HMH Interactive | Wertung: 85

The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte *Monkey Island* begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comicgrafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.
Untergenre: Adventure | USK: Ab 12 Jahren | Publisher: Lucas Arts | Wertung: 88

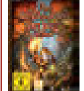
+ Monkey Island 2 Special Edition — Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991
Publisher: Lucas Arts | Wertung: 86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen
Publisher: Lucas Arts | Wertung: 83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.
Untergenre: Adventure | USK: Ab 6 Jahren | Publisher: Headup Games | Wertung: 86



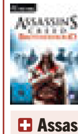
The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.
Untergenre: Adventure | USK: Nicht geprüft | Publisher: Telltale Games | Wertung: 85



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.
Untergenre: Adventure | USK: Ab 6 Jahren | Publisher: Deep Silver | Wertung: 85

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Ubisoft | Wertung: 90

+ Assassin's Creed 3 — Getestet in Ausgabe: 01/13
Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

+ Assassin's Creed: Revelations — Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

+ Assassin's Creed 2 — Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

+ Assassin's Creed Director's Cut — Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel
Publisher: Ubisoft | Wertung: 83

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Warner Bros. Interactive | Wertung: 92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!
Publisher: Eidos | Wertung: 90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Electronic Arts | Wertung: 88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.
Untergenre: First-Person-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Bethesda | Wertung: 91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der ihr die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigt.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren
Publisher: Rockstar Games | Wertung: 90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!
Untergenre: Stealth-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Square Enix | Wertung: 88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 89

+ Max Payne 2 — Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil
Publisher: 2K Games | Wertung: 90

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Autoren zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



ABGELEHNT

Total War: Rome 2

Die Redaktion diskutiert, ob sie euch das viel gescholtene neue Kapitel der *Total War*-Serie uneingeschränkt empfehlen sollte.

Die Pro-Argumente

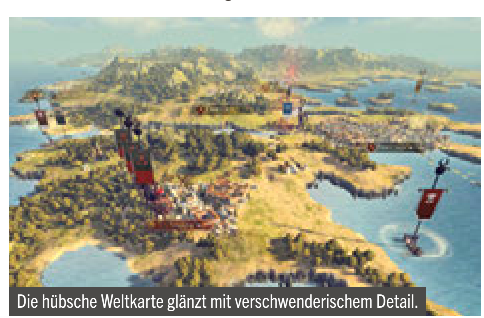
Rome 2 ist irre umfangreich und besitzt mit einem Dutzend spielbarer Fraktionen einen hohen Wiederspielwert. Der Mix aus komplexer Rundenstrategie und atmosphärischen Echtzeitschlachten macht süchtig, die Grafik ist erstklassig und die Kombination aus Land- und Seegefechten einmalig im Genre.

Die Kontra-Argumente

Zu hohen Hardware-Anforderungen und langen Rundenzeiten gesellen sich dämlich KI-Aussetzer, das unhandliche Interface und der niedrige Schwierigkeitsgrad.

Das Ergebnis

Das Team ist sich einig: Gegen den Vorgänger *Empire* hat das (trotz allem gute) *Rome 2* keine Chance.



Die hübsche Weltkarte glänzt mit verschwenderischem Detail.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

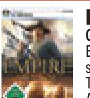


Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt *Company of Heroes* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons *Opposing Fronts* und *Tales of Valor* bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

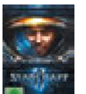
+ Company of Heroes 2 Getestet in Ausgabe: 07/13
Der Nachfolger versetzt Spieler ins Schneegestöber an der Ostfront.

Publisher:	Sega
Wertung:	88



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

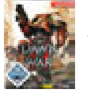
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine umfangreiche Kampagne, clevere Rollenspielelemente und aufwendige Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

+ Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügt ihr mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel gegen Orks, Eldar oder Tyraniden.

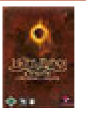
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

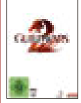
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



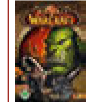
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Qualitäten statt großer Innovation: *Rift* bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürft ihr euch in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

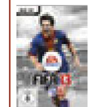


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

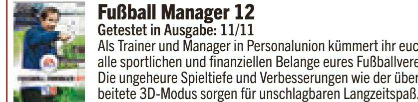
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



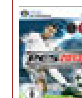
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

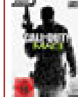
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



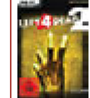

Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



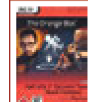
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten *Half-Life*-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

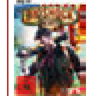
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



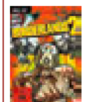
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



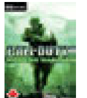
Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



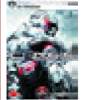
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



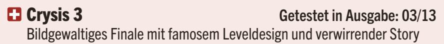
Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Crysis 2 — Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



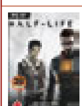
Crysis 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

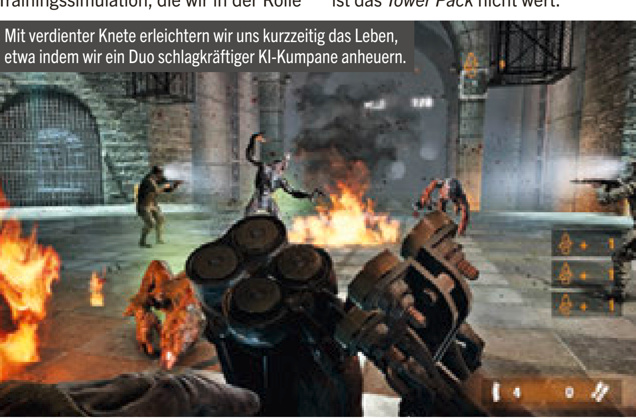


Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96

Metro: Last Light – Tower Pack

Mit dem zweiten DLC-Add-on zum atmosphärischen U-Bahn-Shooter verfehlt Entwickler 4A Games das Ziel. Das *Tower Pack* bietet nämlich ausschließlich Kämpfe gegen in Etappen angreifende KI-Feinde – nicht unbedingt das, was die Fans der Serie von einem *Metro*-Spiel erwarten. Denn die wollen vornehmlich in eine stimmungsvolle Welt abtauchen, die Umgebung erforschen oder eine spannende Geschichte erleben. Der Horde-Modus der Download-Ergänzung ist Teil einer virtuellen Trainingssimulation, die wir in der Rolle eines verletzten Rangers absolvieren. Dabei ballern wir uns mit nach und nach freigeschalteten Schießeisen durch eine Handvoll Levels mit wechselnder Gegnerbesetzung und steigendem Schwierigkeitsgrad. Das nimmt zwischen zwei und drei Stunden in Anspruch und kommt nahezu ohne Story aus. Neue Gegnertypen oder Waffen gibt es nicht, dafür frische Umgebungen, die aber allesamt sehr klein und langweilig ausfallen. Unser Fazit: Spart euch den Kaufpreis von fünf Euro, den ist das *Tower Pack* nicht wert.



Mit verdienter Knete erleichtern wir uns kurzzeitig das Leben, etwa indem wir ein Duo schlagkräftiger KI-Kumpane anheuern.

The Elder Scrolls Anthology

Wer sich immer noch nicht mit den Rollenspielen der *The Elder Scrolls*-Reihe befasst hat oder sich als Fan gerne eine hübsche Sammeledition aller Spiele ins Regal stellen möchte, der wird von Bethesda mit dieser Komplettbox versorgt. Das Paket enthält satte neun DVDs, auf denen die Daten zu den Spielen *Arena*, *Daggerfall*, *Morrowind*, *Oblivion* (*Game of the Year Edition*) und *Skyrim* (*Legendary Edition*) schlummern. Die Add-ons *Tribunal* und *Bloodmoon* sowie alle DLCs der letzten beiden Serienteile gehören ebenfalls zum Lieferumfang. Als Extra gibt es fünf Faltkarten mit Ansichten der Rollenspiel-Welt Tamriel. Der Preis (60 Euro) erscheint im ersten Moment hoch gegriffen, zumal es die alten Dos-Spiele *Arena* und *Daggerfall* auch als Gratis-Download gibt. Allerdings kostet allein *Skyrim* mit allen DLCs 32 Euro.



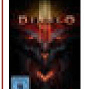
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

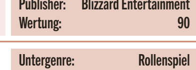
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



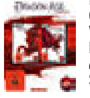
Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

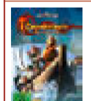


Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



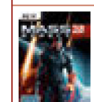
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

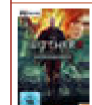
Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

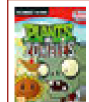
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

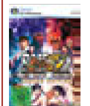
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

NEUZUGANG

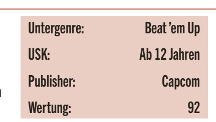


Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

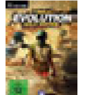
Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

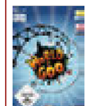


Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

+ Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87

F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2012* punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

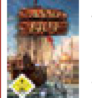


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

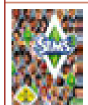


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



NEUZUGANG

Rayman Legends

Beerbt Raymans neues Abenteuer den Vorgänger *Origins* im Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

Legends punktet in denselben Disziplinen wie schon *Rayman Origins*: Die Grafik ist prächtig und detailverliebt, das Leveldesign abwechslungsreich, der Humor erfrischend, die Steuerung punktgenau. Die neuen Musiklevels sind ein Höhepunkt der Kampagne, der zu keinem Zeitpunkt die Luft ausgeht. Ein genialer Einfall jagt den nächsten. Der Umfang ist ordentlich: Alle Levels lassen sich in einer schweren Invasions-Variante noch einmal angehen. Obendrauf gibt es eine Reihe bekannter Umgebungen aus dem Vorgänger als Bonus.

Die Kontra-Argumente

Während das Spiel anfangs noch sehr leicht daherkommt, explodiert der Schwierigkeitsgrad in einigen späteren Levels förmlich. Vorsicht, Frustgefahr! Der Koop-Modus für bis zu vier Spieler an einem PC ist zwar eine herrliche Gaudi, kommt aber auch reichlich chaotisch daher, sodass die Übersicht schnell flöten geht.

Das Ergebnis

Rayman Legends hat die Redaktion verzaubert: Sechs von sieben Stimmberechtigten sprachen sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus.



Mit mehr als zwei Spielern fällt es im Koop-Modus schwer, den Überblick zu behalten.



Detailverliebte Animationen und die bonbonfarbene Optik machen einen Großteil des Charmes aus.

PUBLISHER-CHECK:

Electronic Arts

DER EA-GRÜNDER

Wenn es einen Mann in der Spieleindustrie gibt, der vieles gewagt hat, dann ist es Trip Hawkins.

Der Harvard-Absolvent gründete im Jahr 1982 Electronic Arts, nachdem er seine leitende Position bei Apple aufgab. Gerade als EA im Jahr 1991 Millionengewinne verbuchte, entschied Hawkins, sich um die innovative 3DO-Konsole zu kümmern, und kehrte seiner Firma den Rücken. Doch die Konsole floppte und seine neue Firma ging im Jahr 2003 pleite. Danach versuchte er, sich bis Mai 2012 im Browser-Spiele-Geschäft mit Digital Chocolate zu etablieren.

Von: Matti Sandqvist

Innovationen, Meilensteine und Skandale: Wir untersuchen die bewegte Geschichte des zweitgrößten Spieleherstellers.

Wenn ein Spielehersteller zwei Mal hintereinander in einer Internetabstimmung zur „Worst Company of America" gewählt wird, muss ja eigentlich etwas faul im Staate Dänemark – sprich in der Spielebranche – sein. Ein Unternehmen, das keine Kinderarbeiter beschäftigt, keine Waffen herstellt, die Mittelklasse nicht ausbeutet oder für eine massive Ölpest verantwortlich zeichnet, soll also schlimmer als die Nikes, Northrop Grummans, Bank of Americas oder Exxons dieser Welt sein. Als Nicht-Spieler könnte man darüber erstaunt sein, schließlich stellt Electronic Arts lediglich Unterhaltungsmedien her – und deren Produktion schadet mutmaßlich keinem Menschen.

Nun lieben wir Gamer aber unsere Spiele so sehr, dass wir oft nach Tausenden Stunden mit einem bestimmten Titel eine Art Beziehung zum Spiel und auch zur Spieleserie entwickeln. Dem einem ist sein Commander Shepard nach drei *Mass Effect*-Ablegern so sehr ans Herz gewachsen, dass ein vielleicht nicht ganz gelungenes Ende der Trilogie eine große Katastrophe im Leben darstellt, oder man ärgert sich zutiefst darüber, dass es wegen einer Studioschließung nie wieder einen neuen *Dungeon Keeper*-Teil geben wird.

Man fragt sich also, ob die vielen Millionen Kunden von Electronic Arts zu Recht den zweitgrößten Publisher der Welt an den Pranger stellen oder ob eine kleine Gruppe von unzufriedenen, aber lautstarken Gamern ihren Unmut äußert und dabei den Bezug zur Realität



Mit der Mischung aus Strategie- und Actionspiel landete EA seinen ersten Hit.

Das erste Spiel aus der Madden-Reihe erschien 1989 für den PC.

verloren hat. In unserer Special-Reihe wollen wir nacheinander die größten Hersteller, ihre Geschichte, Skandale und Erfolge beleuchten und schlussendlich die Frage beantworten, ob etwa jährlich erscheinende Spieleserien mit Minimaländerungen, Schließungen von einstmals erfolgreichen Entwicklerstudios und der heute grassierende DLC-Wahnsinn eine berechtigte, sichere Strategie für die milliardenschweren Unternehmen mit ihren vielen tausend Mitarbeitern sind.



Die EA-Sportspiele profitieren von den offiziellen Lizenzen.

Was sind Publisher?
Um überhaupt die Frage beantworten zu können, ob EA das „böseste" Unternehmen der Spielbranche – wenn es so etwas überhaupt gibt – ist, müssen wir recht weit ausholen und zuerst klären, was Spielehersteller überhaupt sind und welche Entwicklungen sie im Laufe der letzten 30 Jahren durchgemacht haben. Dafür ist Electronic Arts glücklicherweise ein Paradebeispiel, denn die im Jahr 1982 von Trip Hawkins gegründete Firma ist neben Activision der älteste noch bestehende Publisher und hat somit alle Entwicklungsstufen der Branche durchgemacht.

In der Zeit, als Nintendo lediglich die Game&Watch-LCD-Spielgeräte herstellte, Apple 2 und Commodores C-64 zu den schnellsten Heimcomputern gehörten und Atari unangefochten der größte Konsolenhersteller war, gab es noch keine großen Unternehmen, die sich ausschließlich der Herstellung von Videospielen gewidmet hätten. Stattdessen hatten Konsolenhersteller wie Atari eigene Spieleentwicklungsabteilungen und Hobbyprogrammierer brachten ihre Eigenentwicklungen zumeist in Eigenregie über Postversand an den Mann. Überhaupt wurden die meisten Top-Hits jener Zeit von einem oder wenigen Programmierern entwickelt – ebenso die ersten Spiele von Electronic Arts. Doch Trip Hawkins hatte mit seinem Start-up weitaus Größeres vor: Zum einen wollte er die Leute hinter Titeln wie der Strategie-Action-Mischung *Archon* oder dem innovativen Flipper-Simulator *Pinball Construction Set* – die er erstmals Spieleproduzenten nannte – nach seinen eigenen Worten zu „Rockstars machen" und auch den Verkauf professioneller abwickeln. Statt fader, durchsichtiger Plastikbeutel mit eher schlecht als recht kopierten Anleitungen sollten Spiele aus dem Hause EA wie Pop-Alben mit aufwendigen Covern im Laden zur Schau gestellt werden und in den Zeitschriften-Inseraten waren die Produzenten selbst zu sehen – fast wie Michael Jackson oder Madonna. Außerdem war es Hawkins' erklärtes Ziel, die Profite zu erhöhen, damit er sich die Werbeanzeigen und die aufwendigen Verkaufsboxen der Spiele leisten konnte. Die vielen anderen kleinen Firmen der damaligen Zeit kümmerten sich nicht um die Distribution der Spiele, sondern verwendeten für den Weiterverkauf Dienstleister, die einen großen Teil – meist über die Hälfte der Einnahmen – für sich beanspruchten. EA ging den direkten Weg und verkaufte seine Ware ohne Umwege an den Fachhandel – und zwar überall auf der Welt. Diese Neuerungen im Geschäftssystem übernahmen auch die anderen Spielefirmen jener Zeit und so entwickelte sich der Begriff Publisher für Unternehmen, die Spiele produzieren ließen und deren Vermarktung und Verkauf abwickelten. Noch bis in die späten Achtzigerjahre unterschied man übrigens beim Produzieren der Spiele selten zwischen dem Publisher und einem Entwicklerstudio, denn oft saßen die Designer und Programmierer im selben Haus wie der Spielehersteller.

Im Vergleich zu heute waren die reinen Spielepublisher ohne eigene Konsolenherstellung bis in die Neunzigerjahre aber noch relativ


Eines der ersten Studiokäufe seitens EA war Origin Systems. Vor allem die Wing-Commander-Reihe verkaufte sich wie geschnitten Brot.


Seit 1998 hat Electronic Arts durch den Aufkauf von Westwood die Rechte an der C&C-Reihe.

EA-STUDIOS

Im Laufe der Jahre ist Electronic Arts stets gewachsen. Heute arbeiten über 10.000 Angestellte für den Publisher. Hier eine Auswahl der wichtigsten EA-Entwicklerstudios.


Strike Commander

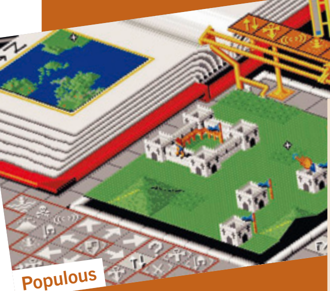
ORIGIN SYSTEMS

Gründung: 1983

Übernahme: 1992

Auflösung: 2004

Spiele (Auswahl): Ultima-Reihe, Wing Commander-Reihe, Strike Commander, Privateer-Reihe


Populous

BULLFROG PRODUCTIONS

Gründung: 1987

Übernahme: 1995

Auflösung: 2004

Spiele (Auswahl): Populous-Reihe, Dungeon Keeper-Reihe, Magic Carpet, Theme Park-Reihe


Command & Conquer

WESTWOOD STUDIOS

Gründung: 1985

Übernahme: 1998

Auflösung: 2003

Spiele (Auswahl): Dune 2, Eye of the Beholder-Reihe, Lands of Lore-Reihe, Command & Conquer-Reihe


Die Sims 3

MAXIS

Gründung: 1987

Übernahme: 1997

Spiele (Auswahl): Sim City-Reihe, Sim Earth, A-Train, Die Sims-Reihe, Spore, Darkspore


Burnout Paradise

CRITERION GAMES

Gründung: 1993

Übernahme: 2004

Spiele (Auswahl): Burnout-Reihe, Black, Need for Speed Hot Pursuit, Need for Speed Most Wanted

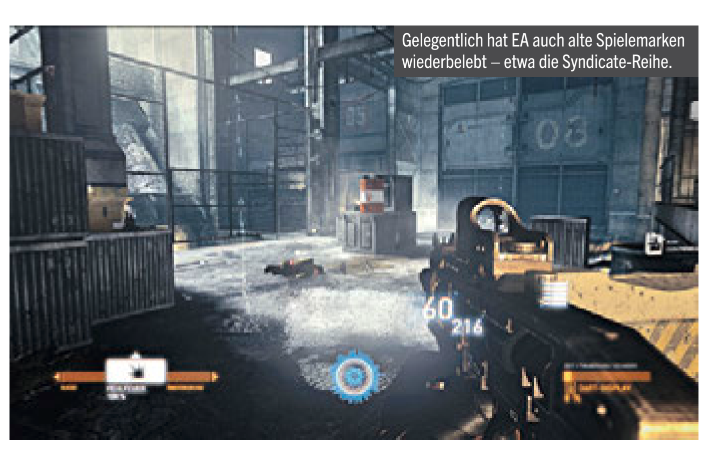

Battlefield: Bad Company 2

DIGITAL ILLIUSIONS CE (DICE)

Gründung: 1989

Übernahme: 2006

Spiele (Auswahl): Pinball Dreams, Battlefield-Reihe, Rallisport Challenge-Reihe, Mirror's Edge


Gelegentlich hat EA auch alte Spielemarken wiederbelebt – etwa die Syndicate-Reihe.

kleine Firmen mit einem maximalen jährlichen Umsatz von etwa 100 Millionen US-Dollar, die teuersten und ambitioniertesten Spiele kosteten in der Herstellung maximal 1–2 Millionen Dollar.

Das alles änderte sich im Laufe der Jahre und so wurden aus den einstmals „kleinen" Spieleherstellern milliardenschwere, häufig börsennotierte Unternehmen mit der Verantwortung für Tausende Mitarbeiter. Auch der Aufwand, um ein Spiel herzustellen, verzehnfachte sich – Top-Titel der vergangenen Jahre wie *Grand Theft Auto 4* oder *World of Warcraft* wurden mit riesigen Teams und Kosten von knapp 100 Millionen US-Dollar hergestellt. Die höheren Produktionskosten rühren nicht nur aus dem gesteigerten Anspruch neuester Spiele-Hardware, sondern zu einem guten Teil auch aus üppigen Marketingbudgets, die nötig sind, um weltweit im hart umkämpften Spielemarkt potenzielle Kunden anzulocken. Den aktuellen Höhepunkt in Sachen Entwicklungskosten hat übrigens *Grand Theft Auto 5* mit sage und schreibe 266 Millionen Dollar erreicht. Ein solches Spiel kostet also inzwischen mehr als die teuersten Hollywood-Produktionen.

Logische Strategien

Festhalten lässt sich, dass trotz des großen finanziellen Wachstums der Publisher die wirtschaftlichen Risiken, um ein neues Spiel herzustellen, deutlich gestiegen sind. Daher setzen erfolgreiche Hersteller vor allem auf etablierte Serien – im Falle von Electronic Arts aktuell auf *Battlefield*, *Need for Speed*, *Die Sims*, *Dragon Age*, *Madden*, *NHL* und *FIFA*. Denn bei bereits beliebten Spielereihen kann ein Publisher – der ja auch fast immer ein Aktienunternehmen mit vielen Investoren ist – zumindest auf dem Papier die Risiken so gering wie möglich halten. So werfen wir Spieler des Öfteren den Herstellern vor, innovationslose Titel auf den Markt zu bringen, und vergessen, dass Publisher vor allem eins sind: Unternehmen, die mit möglichst geringem Risiko möglichst große Gewinne erzielen wollen. Zudem hat der Spielemarkt, wenn man sich die reinen Verkaufszahlen anschaut, eine relativ konservative Käuferschicht. Das bedeutet, dass sich altbekannte Marken am besten verkaufen und Neuentwicklungen es zumeist schwer haben. Daher ist die Konzentration auf erfolgreiche Spieleserien oft die einzig vernünftige Option.


Je mehr erfolgreiche Serien ein Publisher hat, desto sicherer ist sein Geschäft. EAs nächster großer Wurf dürfte Titanfall werden.

Der deutlich actionlastigere zweite Teil von Dragon Age gefiel nicht jedem Rollenspieler.

Dabei müssen Publisher jedoch auch an die Zukunft denken. Es hat sich gezeigt, dass die meisten erfolgreichen Spieleserien einen Lebenszyklus haben, sprich zumeist klein anfangen, beim zweiten oder dritten Teil ihren Höhepunkt erreichen und mit den letzten Ablegern nicht mehr so große Erfolge erzielen – dies gilt etwa für die *Command & Conquer*-, *Ultima*-, *Medal of Honor*- und *Wing Commander*-Reihe. Ausnahmen bestätigen hier natürlich die Regel: Die Verkaufszahlen von der *FIFA*- und *Madden*-Serie sind stets gewachsen und es ist kaum vorstellbar, dass es in den nächsten Jahren einen Trend nach unten geben könnte. Außerdem lassen sich alte Reihen nach mehrjähriger Abstinenz wiederbeleben – wie aktuell *Command & Conquer*. Daher ist es in der Branche gang und gäbe, dass ein Hersteller neben den etablierten Marken auch einige innovative Versuche wagt, etwa Electronic Arts mit *Mirror's Edge* vor fünf Jahren oder demnächst mit *Titanfall*.

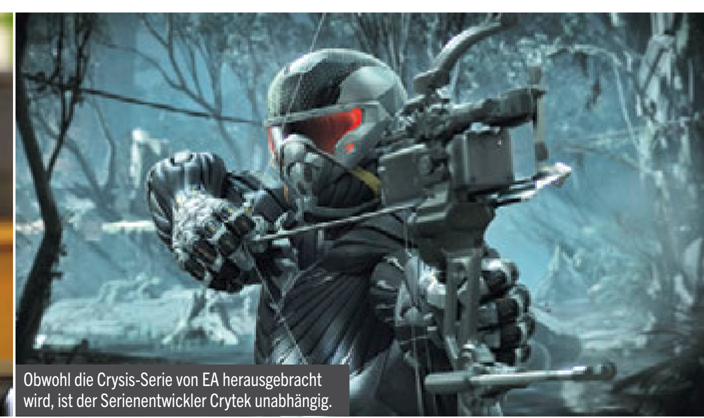
Studio-Käufe und -Schließungen

Wenn man nun mit dem Wissen um die Risiken und die Methoden der Spielehersteller die bekanntesten „Skandale" von EA betrachtet, kommt man meistens zu dem Schluss, dass das Unternehmen aus finanzieller Sicht logisch gehandelt hat, manchmal aber zum großen Nachteil der Spieler und Entwicklerstudios.

Einer der Gründe, weswegen EA bei so manchen Spielern einen schlechten Ruf hat, ist der Aufkauf namhafter Entwicklerstudios seit den frühen Neunzigerjahren und deren spätere Schließung nach einigen weniger erfolgreichen Titeln. So kaufte der Hersteller zum Beispiel im Jahr 1992 Origin Systems – die Macher der legendären Spielereihen *Wing Commander* und *Ultima* – und schloss das Studio im Jahr 2004. Dabei sollte man bedenken, dass zwar das MMORPG *Ultima Online* für Online-Rollenspielverhältnisse der damaligen Zeit sehr beliebt war, aber die *Wing Commander*- und die „normale" *Ultima*-Reihe deutlich weniger Käufer fanden als in den Jahren zuvor. Hier greift offensichtlich das Gesetz des Lebenszyklus der Spielreihen und zudem das Problem, dass Origin Systems neben den beiden Serien nichts Innovatives liefern konnte, das einen finanziellen Erfolg hätte darstellen können. Es mag auch daran gelegen haben, dass die beiden führenden Köpfe – Firmengründer Richard Garriott (*Ultima*) und Chris Roberts (*Wing Commander*) – schon Mitte der Neunzigerjahre das Studio freiwillig verlassen haben und dadurch das Kreativpotenzial einfach nicht mehr da war.

Die Schuld für die Abgänge sieht Electronic Arts übrigens bei sich und hat im Nachhinein erklärt, dass man die Fusionen mit den Studios schlichtweg vermasselt habe. Ähnlich sieht es auch Peter Molyneux, dessen Firma Bullfrog im Jahr 1995 von EA aufgekauft wurde. Das Studio war vor allem für seine Göttersimulationen wie *Populous* bekannt und durfte nach der Fusion fast ausschließlich an relativ plumpen Nachfolgern arbeiten. Schlussendlich ging EAs Rechnung nicht auf, Molyneux verließ seine Firma zwei Jahre später und im Jahr 2004 legte man die restlichen Bullfrog-Mitarbeiter mit EA UK zusammen. Molyneux selbst sagt aber, dass auch er Anteil am


Branchenurgestein Peter Molyneux war bis 1997 für EA tätig.


Obwohl die Crysis-Serie von EA herausgebracht wird, ist der Serienentwickler Crytek unabhängig.





Nach der Kritik an Need for Speed: Most Wanted will Criterion Games womöglich in Zukunft keine Rennspiele mehr entwicklen.

Untergang von Bullfrog hatte. Er sei mit der kräftigen Aufstockung der Belegschaft und mit den gewaltigen Umstellungen schlichtweg nicht zurechtgekommen.

Aus Fehlern lernen

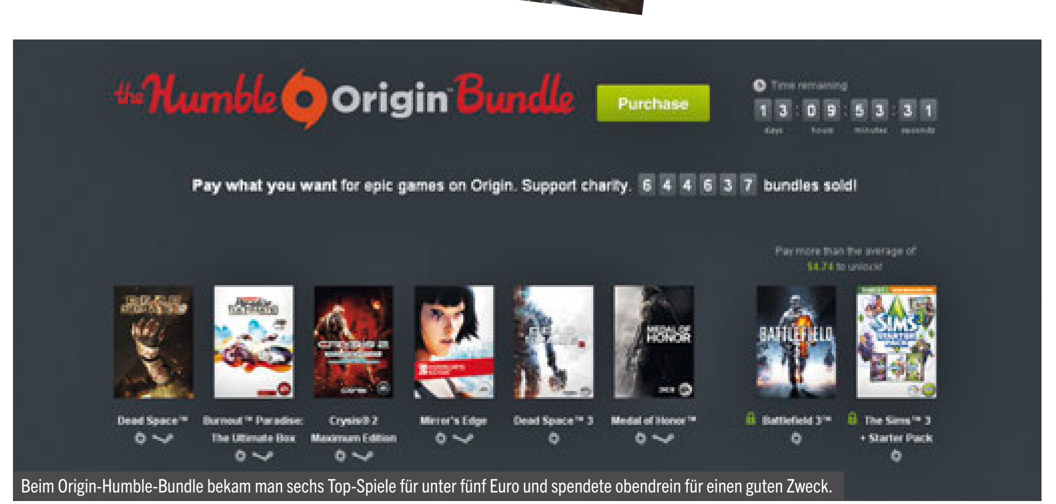
Ob das Gleiche auch auf Bioware (*Dragon Age*, *Mass Effect*) oder Criterion (*Burnout*) zutrifft, wird die Zeit noch zeigen müssen. Gerade bei EAs im Jahr 2007 aufgekauften Rollenspielschmiede scheinen ähnliche Entwicklungen stattzufinden wie bereits bei Origin, Westwood und Bullfrog. Zum einen arbeitet das Studio verstärkt an Nachfolgern für die bekannten Marken; zum anderen haben sich die beiden Gründer – Ray Muzyka und Greg Zeschuk – entschieden, die Firma zu verlassen. Als Spieler hofft man natürlich, dass EA aus seinen Fehlern gelernt hat, und so gibt zumindest das im Jahr 2014 erscheinende *Dragon Age 3: Inquisition* einen Funken Hoffnung, dass man bei der Entwicklung auf die Wünsche der Gamer hören wird.

Sonderfall EA Partners

Komplizierter wird es übrigens bei Entwicklerstudios wie Crytek. Den Frankfurtern wirft man gerne nach ihren Ego-Shooter-Hits *Far Cry (dt.)* und *Crysis* vor, recht innovationslos zu arbeiten. Dabei sollte man bedenken, dass Crytek unter der Flagge von EA Partners firmiert. Solche Studios sind nicht Eigentum von Electronic Arts. Der Publisher fungiert nur als Vermarkter und Berater bestimmter Titel der Studios und hat somit keinen direkten Einfluss auf die gesamte Spieleproduktion. Das Gleiche gilt auch für Valve (Steam-Betreiber, *Half Life*-Macher) und Starbreeze Studios (*The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*). Jedoch übernimmt der Publisher gerne solche Firmen, falls die Zusammenarbeit auf der Beratungsebene gut funktioniert und die finanziellen Mittel dafür ausreichen. Dies ist zum Beispiel im Falle von DICE (*Battlefield*) im Oktober 2006 passiert.

Digital geht vor

Einen echten Skandal gab es für EA vor zwei Jahren, als der Publisher Steam Konkurrenz machen



Beim Origin-Humble-Bundle bekam man sechs Top-Spiele für unter fünf Euro und spendete obendrein für einen guten Zweck.

Simcity erntete viel Kritik und ging trotzdem über zwei Millionen Mal über die Ladentheke. Über die Verkaufszahlen der vielen DLCs gibt es keine Angaben.

wollte. Anstatt die eigenen Spiele auf Valves Plattform zum Verkauf anzubieten und so auf einen Anteil der Erlöse zu verzichten, hat Electronic Arts das Downloadportal Origin gegründet und verkauft seine digitalen PC-Titel seitdem exklusiv dort. Das Problem: Etliche Kunden hatten das Gefühl, dass die Origin-Software den Computer ausspioniert. Deshalb kam es gerade in Deutschland zu Online-Protesten gegen den Publisher. EA lud wenige Wochen nach dem Skandal Spieler und Presse zu einem runden Tisch ein und hörte sich die Sorgen seiner Kunden an. Heute sind die Nutzungsbedingungen dem europäischen Gesetz angepasst und die Software betreibt nachweislich keine unnötige Datenspionage.

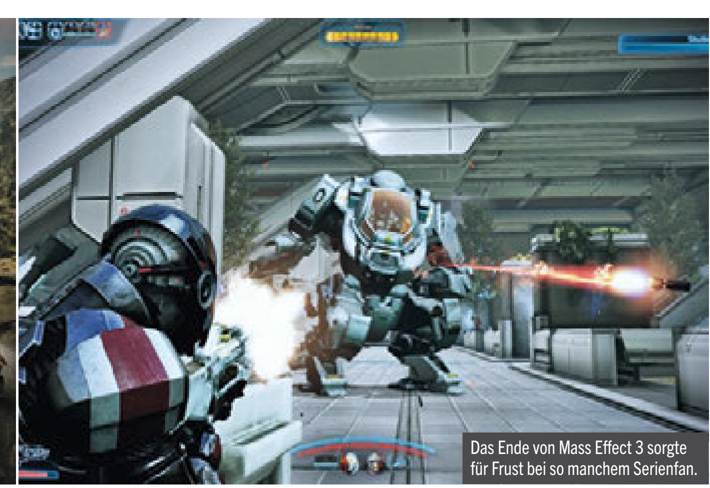
Doch trotz des umsichtigen Umgangs mit der Origin-Krise haftet EA noch heute unter den PC-Spielern der Ruf eines Molochs an, der die Kunden ausspionieren möchte. Dazu kommt, dass der Publisher aktiv gegen den Konsolen-Gebrauchtspielemarkt vorging, indem er für die Mehrspielermodi seiner Titel einen Aktivierungscode verlangte, der nur neuer Software beilag. Am 31. Mai dieses Jahres gab der Publisher bekannt, dass dieser unpopuläre Online-Pass für alle Titel des Herstellers abgeschafft wird. Ein weiterer Dorn im Auge der Gamer sind die vielen DLCs für einige Euro, die etwa bei *Dead Space 3* stärkere Waffen sowie Rüstungen freischalten oder in *Simcity* den Bau neuer Gebäudetypen ermöglichen. Insgesamt versucht der Publisher, mehr Erträge durch den digitalen Spielemarkt zu erwirtschaften, sei es durch DLCs für seine Spiele, kommende Free2Play-Titel wie *Command & Conquer* und seine Origin-Plattform. Dies ist indes keine EA-Spezialität: Nahezu alle Anbieter – von Activision bis Ubisoft – verlagern und verlängern weite Teile ihres Geschäft ins Netz.

Fazit

Schlussendlich verdeutlicht EAs *Simcity* am besten, wie wir Gamer uns manchmal benehmen, falls uns ein Spiel nicht gefällt. Die harsche Kritik in Internet-Foren zeigt es ein ums andere Mal: Wir sehen in dem jeweiligen Publisher die Inkarnation des Bösen und kaufen am Ende trotzdem das Spiel. Möglicherweise ist es zuweilen sinnvoller, mit den Füßen abzustimmen und einfach ein *Dead Space 3* oder ein *Need for Speed: Most Wanted* nicht zu erwerben und dem Publisher damit zu zeigen, dass wir mit dem derzeitigen Kurs einer Serie nicht einverstanden sind. Denn wie bereits erwähnt: Spiele-Publisher sind nun mal Firmen und wollen in erster Geld verdienen. Und das klappt mittelfristig nur, wenn auf Spielekäufer, Fans und Community gehört wird. Dass dies bei Electronic Arts geschieht, zeigt das Beispiel *Mirror's Edge 2*: Das ungewöhnliche Action-Adventure zählt sicher nicht zu den kommerziell erfolgreichsten im EA-Sortiment, aber die beharrlichen Nachfragen der Fans sorgten dafür, dass es 2014 endlich einen Nachfolger geben wird. ❑



Auch für Battlefield 3 gibt es viele DLCs. Wegen des gebotenen Umfangs erfreuen sich diese aber großer Beliebtheit.



Das Ende von Mass Effect 3 sorgte für Frust bei so manchem Serienfan.

Vor 10 Jahren

Oktober 2003

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Zum elften Geburtstag kam die PC Games im besonders edlen (und verdammt teuren) Gold-Umschlag daher. Oben drauf gab es ein großes Wendeposter mit *Half-Life 2*-Motiv und Tipps zu *Command & Conquer: Generäle*.

Jedi Knight: Jedi Academy

Test des Monats: Die Macht ist ein letztes Mal mit Raven Software.

Nach dem genialen *Jedi Knight 2: Jedi Outcast* legt Entwickler Raven Software 2003 nach: Das von den Redaktions-Sternenkriegern mit Aufregung erwartete *Jedi Academy* kredenzt dem Spieler edelste Lichtschwertkämpfe gegen böse Sith, Stormtrooper und Kopfgeldjäger Boba Fett. Auf acht Seiten nehmen die damaligen Redakteure Dirk Gooding und Thomas Weiß das 14 Stunden lange Actionspiel komplett auseinander und reihen bei der Bildauswahl einen wunderschön anzusehenden Laserschwert-Lichtstreifen an den nächsten, akzentuiert vom *Star Wars*-typischen knallroten Blaster-Mündungsfeuer. Trotz optisch karger Außenlevels zeigt sich das Duo Gooding und Weiß insgesamt schwer beeindruckt vom atmosphärischen Schnetzelspiel, in dem statt Serienheld Kyle Katarn ein vom Spieler selbst erstellter Charakter die Hauptrolle spielt. Zu schade, dass Dirks frommer Wunsch in Verbindung mit dem Spiel nicht in Erfüllung gehen sollte: „So abwechslungsreich und spannend wünsche ich mir den nächsten *Star Wars*-Film [*Die Rache der Sith*]!" Und schade auch, dass bislang kein würdiger Nachfolger zu *Jedi Academy* erschien.

▶ Mit einer glatten 90 setzte sich *Jedi Academy* an der damaligen Genre-Spitze fest.

TESTURTEIL
Jedi Knight: Jedi Academy

ENTWICKLER Raven Software	ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN 18.09.2003
USK Ab 16 Jahren	SPRACHE Deutsch

90

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 32, Netzwerk: 32, 1 Sp./Packung
TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 1.300
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
- Abwechslungsreicher Spielablauf
- Schöne Schwertangriffe
- Kurze, spannende Missionen
- Interessante Machtfähigkeiten
- Außenareale grafisch unspektakulär

GRAFIK	86%
SOUND	91%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	91%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie JEDI OUTCAST oder ELITE FORCE 2 mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Der deutsche Jugendschutz zieht ein erstklassiges Echtzeitstrategie-Spiel in die Lächerlichkeit.

Command & Conquer Generäle ist nach wie vor eines der besten Echtzeitstrategie-Spiele, hat durch die Zensur jedoch an Atmosphäre eingebüßt. Die Roboter passen nicht so recht in das Szenario – schon gar nicht, wenn sie den Spieler mit patriotischer Einstellung ansprechen oder sich beim Sprechen mit arabischem Akzent in den aufgeklebten Echthaarbart hineinblubbern. Ein rollendes Dynamitfass, das Auto fährt und Spezialeinheiten, die aussehen, als kämen sie von einer Kur auf Dune, sind für mich persönlich der Gipfel der Scheinheiligkeit. Diese Schelte richtet sich jedoch nicht an EA, das den deutschen Spielern **Generäle** wieder zugänglich machen konnte – zu einem deutlich gesenkten Preis. Und während die äußerst fade Einzelspielerkampagne Punktabzüge vor allem im Bereich Atmosphäre nach sich zieht, blieb der Mehrspielermodus unangetastet und gehört nach wie vor zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Wer Echtzeit-Strategie mag und den neuesten Spross der **C&C**-Serie noch nicht besitzt, greift jetzt zu.

PC Games Oktober 2003



Command & Conquer: Generäle

Ärger mit der BPjM: Die gekürzte deutsche Fassung im Test

Im Oktober 2003 ist es fünf Monate her, dass die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) die Originalfassung des neuen *Command & Conquer* aufgrund angeblich kriegsverherrlichender Parallelen zum damals anlaufenden Irakkrieg indiziert hat. In einer bis heute einmaligen Aktion veröffentlicht Electronic Arts das Spiel unter leicht abgeändertem Namen neu. Am spaßigen Gameplay-Kern ändert das nichts, wohl aber an Atmosphäre und Story: Statt US-Soldaten, chinesischen Infanteristen und arabischen Terroristen lenkt der Spieler lächerlich vertonte Roboter über die Karten, aus dem Selbstmordattentäter der Originalfassung wird etwa ein großes Dynamitfass auf vier Rädern. Außerdem fehlt eine besonders umstrittene Mission. Tester David Bergmann ist nicht erfreut (siehe Meinungskasten links).

Tron 2.0

Optisch abgefahrener Geheimtipp

„Meine Firewall aus Vorurteilen hat der geballten Spielspaß-Ladung nicht lange standgehalten." So beschreibt Tester Dirk Gooding seine Gefühle in Hinblick auf den Überraschungs-Hit *Tron 2.0*, der Neoneffekte, 80er-Jahre-Kult und Windows-Anspielungen zu einem unterhaltsamen Mix verbindet. Der Spieler übernimmt in dem Ego-Shooter die Rolle des digitalisierten Hackers Jet, der sich als virtuelles Programm durch die Datenbanken eines PCs hangelt und dabei Virenscanner sowie andere Bits-und-Bytes-Kreationen bekämpft. Mit gesammelter Erfahrung verdient sich Jet eine neue Versionsnummer und darf anschließend seine Programmierung um Subroutinen im Alpha-, Beta- oder Goldstatus ergänzen. Schräg! Für das abwechslungsreiche Spieldesign und die außergewöhnliche Atmosphäre gibt es im Test verdiente 86 Punkte. Die Verkaufszahlen fallen in der Folge jedoch ernüchternd aus, auf *Tron 3.0* warten wir heute noch.



Zitat des Monats

Grafikpracht hat ihren Preis.

Chrome von Entwickler Techland trieb selbst unsere hochgezüchteten Benchmark-PCs an die Leistungsgrenze. Trotzdem gab es im Test 82 Punkte für den Ego-Shooter mit einem Helden „dessen Gesicht einer Kröte gleicht".



> „Ich hoffe für Sie, in Ihrem Rechner arbeitet ein Atomkraftwerk …"
>
> Thomas Weiß über die Hardware-Anforderungen von *Chrome*

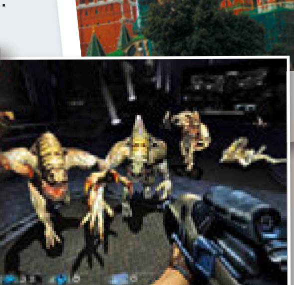
Spielegrüße aus Moskau

Auf Stippvisite im Osten

Rüdiger Steidle besucht Entwicklerstudios in Russland und der Ukraine, bleibt mit dem Auto auf der Landstraße liegen und freut sich auf kommende Top-Titel aus der ehemaligen Sowjetunion. *Kreed* (Bild rechts unten) ist keiner davon, *STALKER* (2007) aber schon.


Spielegrüße aus Moskau

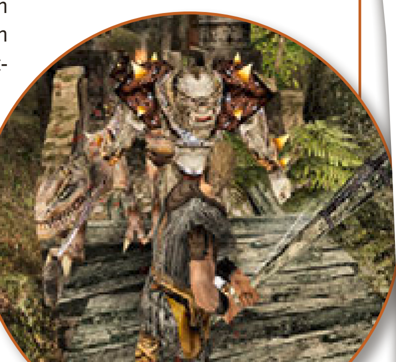
Xenus



Gothic 2: Die Nacht des Raben

Exzellenter Rollenspiel-Nachschub

Die Nacht des Raben liefert nicht nur einfach neue Gebiete, Monster und Aufträge für das deutsche Top-Rollenspiel *Gothic 2*, sondern integriert diese übergangslos in den Handlungsverlauf des Hauptspiels. Einziger Nachteil: Um die Add-on-Geschichte zu erleben, ist der Start eines neuen Spiels unumgänglich. Das schreckt zwar auch die Redaktion zu Beginn ab, am Ende zeigen sie sich aber von der hohen Qualität des Zusatzpacks überzeugt. Wertung: 90 Punkte.



Aufmacher des Monats

Der Wahrheit ins Gesicht geschaut.

Beim Aufschlagen des Vorschauberichts zu *Medal of Honor: Pacific Assault* stiert uns ein blauäugiger US-Soldat mit seltsam offen stehendem Mund an. Das Bild entpuppte sich als nachbearbeitet, die Spielgrafik hinkt dem Aufmacherbild weit hinterher.

MEISTERWERKE

Lemmings

Von: Torsten Lukassen

Knuffig, wuselig und nur 8 x 8 Pixel groß: 1991 eroberten die Lemmings die Welt!

Wir schreiben das Jahr 1991: Im Radio dudelt „Wind of Change“ von den Scorpions rauf und runter, nur gelegentlich unterbrochen von Bryan Adams oder David Hasselhoff. Modisch litt das neue Jahrzehnt noch böse unter den Nachwehen der 80er-Jahre und der PC befand sich gerade im Wandel vom Rechenknecht zur Unterhaltungsmaschine. Anstelle der Sowjets eroberten die Simpsons die frisch vereinigte Republik (ohne nennenswerten Widerstand) und im Kino spaltet eine Gurkennase namens Werner die Nation: rotzfrech, teils surreal und definitiv zum Einnässen lustig oder schlicht Platitüden eines Bölkstoff-Fans aus Schleswig-Holstein?



Oben: Die liebevoll gestaltete Verpackung des Spiels, die den Geist von *Lemmings* stimmungsvoll einfängt. Rechts: Pixelfeuerwerk. Wenn nichts mehr geht, hilft nur der „Nuke-Button“ und ein neuer Anlauf.

Grünhaarige Vollpfosten

Zu dieser Zeit also schickt sich ein kleines Studio aus Schottland an, mit knuffigen, grünhaarigen Wuschelköpfen namens „Lemmings“ die noch recht überschaubare digitale Welt für sich zu vereinnahmen. Das Konzept ist simpel: Muppetähnliche Gestalten fallen durch eine Falltür im Himmel in die Spielwelt und setzen sich, kaum auf dem Boden angekommen, in Bewegung. Wohin? Egal! Die blau berockten Kameraden marschieren einfach stur drauflos, und das meist direkt in ihr eigenes Verderben. Denn die Spielwelt ist voller Hindernisse wie Fallen oder Abgründe und nur der Spieler hat die Macht, die grünhaarigen Vollpfosten sicher zum Ausgang zu leiten. Dazu kann er aus einem gewöhnlichen Lemming einen Spezialisten machen: Um Abgründe zu überwinden, verwandeln wir einen der lobotomierten Gesellen in einen Brückenbauer, der Ziegel für Ziegel einen Übergang herstellt. Damit der Rest der Bagage nicht während des



Zum Beginn eines jeden Levels sieht der Spieler eine Kurzübersicht: Wie ist der Level aufgebaut, wie viele Lemminge muss ich retten – und nicht zu vergessen: Angaben über das Zeitlimit ...



Bauer sucht Ausgang: Ohne den Brückenbauer läuft in den meisten Levels nichts. Wenn dieser Genosse im Set-up fehlt, ist Querdenken angesagt. Harte Levels sind bei *Lemmings* eh Standard.

WAS WURDE AUS DMA DESIGN?

Von DMA Design zu Rockstar North: Die schottischen Entwickler von *Lemmings* haben eine lange Tradition in der Videospiel-Industrie und sind heute noch aktiv.



1988 wurde das Entwicklerstudio DMA Design in Dundee, Schottland, gegründet. Der Name wurde einfach aus der Computertechnik entlehnt, wo diese Buchstaben für „Direct Memory Access“ stehen. Nicht sonderlich kreativ, und schon bald war man etwas unglücklich wegen des Namens und suchte nach Deutungs-Alternativen. Man einigte sich auf „Direct Mind Access“, was aber so bescheuert klang, dass die Gründer den Namen schon bald zu „Doesn't mean anything“ verballhornten. In der Folge entwickelte DMA einige mäßig gute Action-Spielchen, vorrangig für die damals noch weit verbreiteten Homecomputer von Atari oder Commodore. Aber schon bald rückten auch die Personal-Computer in das Blickfeld der Entwickler: PCs mutierten damals nämlich aufgrund ihrer leichten Aufrüstbarkeit und Vielseitigkeit schon bald vom schnöden Rechenknecht zum Multimedia-Wunder. Und schon drei Jahre später gelang den Schotten der große Wurf: *Lemmings* war ein spielerischer Hammer, der viel Geld in Kassen von DMA spülte. Nachdem dieser Erfolg mit den durchwachsenen Nachfolgern von *Lemmings* nicht wiederholt werden konnte, konzentrierte sich die Firma auf andere Spiele. *Uniracers* für das Super Nintendo läutete eine bis heute andauernde Zusammenarbeit mit Sony ein und für Nintendos N64 schufen die Schotten *Body Harvest*. Aber der Knaller sollte noch folgen: 1997 veröffentlichte DMA in Kooperation mit dem Publisher BMG Interactive (Bertelsmann) *Grand Theft Auto* für den PC. Damit gelang DMA ein zweiter großer Wurf. Eigentlich war die Entwicklung auf dem Amiga begonnen worden, aber der Niedergang der Homecomputer erzwang ein Umschwenken auf Personal Computer. Im selben Jahr kaufte Gremlin Interactive das Studio auf und David Jones, einer der Gründer von DMA, übernahm für beide Firmen den Vorsitz. DMA wurde umbenannt in Rockstar Games und kooperierte in Folge mit Take-Two Interactive. *GTA 3* machte die Firma dann richtig groß und der anhaltende Erfolg des Spiels schlug sich auch in mehreren, höchst erfolgreichen Nachfolgern nieder. Zuletzt arbeitete Rockstar an *GTA 5*, das Mitte September für Xbox 360 und Playstation 3 erschienen ist. Eine echte Erfolgsgeschichte, also.



Baus herunterplumpst, wird einer der Lemminge zum Blocker ernannt, der eintreffende Lemminge schnurstracks zurückschickt. Ferner lassen sich die knuffigen Hauptdarsteller auch mit Grabwerkzeugen oder Fallschirmen in Form von kleinen Regenschirmchen ausrüsten. Und nicht zuletzt lassen sich die Lemminge auch sprengen: Während manche der Spezialisten nach Vollendung ihres Auftrages nämlich wieder in die Standard-Variante zurückfallen, müssen die Blocker aus dem Spiel genommen werden. Sie regeln sonst bis zum Sankt Nimmerleinstag den Verkehr und verhindern damit das Erreichen des Ausgangs.

Harte Nuss für Knobelfreunde

Jeder Level hat ein Zeitlimit, eine bestimmte Anzahl an Lemmingen, die in die Welt purzeln und eine Mindestanforderung, wie viele von jenen den Ausgang sicher und wohlbehalten erreichen müssen. Das gemeine dabei: Nicht immer stehen alle Berufe in jedem Level zur Verfügung. Was sich deshalb anfangs als leichte Knobelei für die Mittagspause präsentiert, wird über den Marsch durch die vier Schwierigkeitsgrade und insgesamt 120 Level des Grundspiels zu einem abendfüllenden Albtraum in Echtzeit.

Lemmings erzeugt irgendwann Wahnvorstellungen; spätestens wenn nachts im Halbschlaf kleine Gestalten vor den Augen von links nach rechts marschieren, wird es Zeit für einen Trauma-Psychologen. Falls man sich vom Spiel lösen kann, um das Haus zu verlassen.

In aller Munde

Natürlich schlug das Spiel ein wie eine Bombe und erschien für sämtliche gängigen und auch für einige exotische Computersysteme, von Commodore 64, Atari ST und ZX Spektrum bis hin zum Gameboy; die schönste Version bot der Amiga.

Die Bildschirm-Lemminge sorgten sogar für den Einzug der obskuren, namensgebenden Nager aus arktischen Tundren in unsere Populärkultur, vorher war diese Wühlmaus-Art hierzulande in etwa so bekannt wie Zebus oder Axolotl.

Nachschub für Masochisten

Selbstverständlich sorgte die Hysterie um die gerade mal 8 x 8 Pixel großen Suizid-Aspiranten für raschen Nachschub an Level-Stoff für alle Masochisten, denen das Originalspiel nicht bereits die Nerven ruiniert hatte: Mit *Oh no! More Lemmings!* wurden 100 frische Levels zur Selbstkasteiung nachgeschoben und das darauffolgende Weihnachtsfest bescherte den Zockern *Christmas Lemmings* – anstelle des blauen Kittels trugen die Lemminge Weihnachtsmann-Kostüme.

Die über die Jahre erschienenen zahlreichen Nachfolger konnten dem Wegbereiter allerdings nie auf Augenhöhe begegnen. Der Entwickler DMA Design versuchte, das Grundkonzept zu erweitern, verwässerte damit jedoch nur das Spielprinzip. Erst in jüngerer Zeit gibt es durchaus gelungene Umsetzungen des ursprünglichen Spiels auf aktuelle Systeme. *Lemmings* lebt, aller Eigenbemühungen der Pixelgestalten zum Trotze. ❑

TORSTEN ERINNERT SICH:



Kleine Gestalten, sonderlich gekleidet, die wie Perlen an einer Schnur aufgereiht einer nach dem anderen ins Ungewisse tapsen? Nein, keine Horde ABC-Schützen auf dem Weg zur Einschulung, sondern *Lemmings* – ein knallhartes Taktikspiel. Schon im ersten Level zieht einen das unwiderstehliche, nur vierstimmige FM-Synthese-Gedudel des Soundtracks in den Bann; der hypnotische Gleichschritt der Pixelhaufen weckt sofort Beschützerinstinkte im Spieler. „Ach komm, einen Level noch, dann is' aber gut.“ Es war **nicht** gut, regelmäßig haben mir die Lemminge als Schüler den Schlaf gestohlen. Ein großartiges Spiel, zeitlos und fordernd!

www.alternate.de

Hardware | PC, Notebook & Tablet | Software | Gaming | TV & Audio | Foto & Video | Telefonie | Apple | Haushaltsgeräte | Heim & Garten

NEVER SETTLE FOREVER

RADEON GOLD REWARD
3 GRATIS-SPIELE*
erhalten Sie beim Kauf einer Grafikkarte der AMD Radeon™ HD 7970 GHz Edition, einer AMD Radeon™ HD 7970 oder einer AMD Radeon™ HD 7950.

RADEON SILBER REWARD
2 GRATIS-SPIELE*
erhalten Sie beim Kauf einer Grafikkarte der Serie AMD Radeon™ HD 7800.

RADEON BRONZE REWARD
1 GRATIS-SPIEL*
erhalten Sie beim Kauf einer Grafikkarte AMD Radeon™ HD 7790 oder einer AMD Radeon™ HD 7770.

AMD Radeon™ Grafikkarten bieten:

Graphics Core Next-Architektur (GCN)
Mit GCN – der einzig wahren Architektur für anspruchsvolle Spieler – erhalten Sie herausragende Leistung und makellose Bildqualität.

AMD Eyefinity Technologie
Bezwingen Sie Ihre Gegner dank 3x1-Ansicht mit mehreren Bildschirmen für einen einzigartigen Blick auf das Spielgeschehen.[1]

Gamer an die Macht
Beim Kauf ausgewählter AMD Radeon™ Grafikkarten erhalten Sie Ihre Lieblingsspiele GRATIS dazu!*

89,90

XFX Radeon HD 7770 Double Dissipation

- AMD Radeon HD7770 • 1.000 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,5 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2 • DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JCXXX0

199,90

GIGABYTE Radeon HD 7870 OC GHZ Edition

- AMD Radeon HD7870 • 1,1 GHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2 • 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYX3

379,–

SAPPHIRE Radeon HD 7970 VAPOR-X GHz Edition

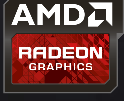
- AMD Radeon HD7970 • 1.000 MHz Chiptakt
- 3 GB GDDR5-RAM • 6 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2 • DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXSXL

Holen Sie sich Radeon™ in Ihr System!

Weitere Informationen finden Sie unter www.amd.com/radeonrewards





[1]Weitere Informationen finden Sie unter www.amd.com/eyefinity. Es werden Konfigurationen mit bis zu zwei aktiven Adaptern unterstützt. Für mehr als zwei Monitore werden DisplayPort™-Monitore empfohlen.

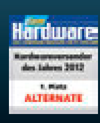
*Erhalten Sie einen oder mehrere Schlüsselcodes für den Download von PC-Anwendungen, wenn Sie zwischen dem 22. Juli 2013 und dem 31. Dezember 2013 bzw. bis alle Schlüsselcodes aufgebraucht sind (je nachdem, was früher eintritt) ein zur Teilnahme berechtigendes AMD Produkt bei einem teilnehmenden Händler kaufen. Sie können eine oder mehrere Anwendungen aus einem Menü verfügbarer Anwendungen auswählen. Die Anzahl und Auswahl an Anwendungen hängt vom gekauften teilnahmeberechtigten AMD Produkt ab. VERFÜGBARE ANWENDUNG(EN) ERHÄLTLICH SOLANGE DER VORRAT REICHT. ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. DIE IN WERBEMATERIALIEN GENANNTEN ANWENDUNGEN SIND GGF. NICHT FÜR ALLE TEILNEHMER ERHÄLTLICH. Die Anwendungsauswahl des Teilnehmers kann nicht garantiert werden bevor die endgültige Auswahl getroffen wurde. EINSCHRÄNKUNG: Nur ein Schlüsselcode pro Anwendung/pro zur Teilnahme berechtigendem AMD Produkt/pro Person Für die erforderliche Internetverbindung können Kosten entstehen. Die Aktion steht Teilnehmern offen, die mindestens 17 Jahre alt bzw. im Land Ihres Wohnortes volljährig sind, je nachdem, was älter ist. Angebot ist möglicherweise nicht jederzeit und überall gültig. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.amd.com/neversettleforeveroffer. Nichtig, wo gesetzlich verboten.











ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01806-905040* | mail@alternate.de

* 20 Cent/Anruf aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 60 Cent/Anruf aus Mobilfunknetzen



FIFA 14

Man erlebt in FIFA 14 den Fußball und die Faszination großartiger Tore. Das Spiel entwickelt das preisgekrönte Gameplay innovativ weiter und ermöglicht den Spielern einen noch besseren Spielaufbau im Mittelfeld.

- PC • Freigegeben ohne Altersbeschränkung

YSPC27





CM Storm QuickFire TK

- mechanische Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-Brown-Tastenschalter
- 105 Tasten • n-Key-Rollover
- 1.000 Hz Abfragerate
- USB

NTZV2I



Roccat Ryos MK Pro

- Gaming-Tastatur • CHERRY MX Brown Switches • 105 Tasten plus 8 Sondertasten
- Erweitertes Anti-Ghosting mit N-Key Rollover • USB

NTZR9600



Ouya

- Ouya-Spielkonsole • ARM Cortex-A9-Prozessor
- Nvidia ULP GeForce • 8-GB-Flash
- USB-A, RJ-45, WLAN, Bluetooth, HDMI

QA#O00



Sharkoon FireGlider Mouse

- optische Maus • 3.000 dpi
- 7 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- Weight-Tuning-System (max. 19.5 g)
- On-Board-Speicher für Makros
- USB

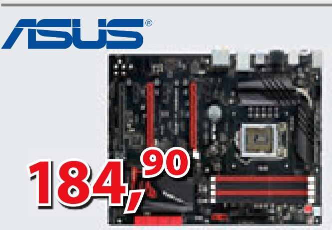
NMZS5H



ZOTAC GeForce GTX 770 AMP! EDITION

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.150 MHz (Boost: 1.202 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,2 GHz)
- 1.536 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

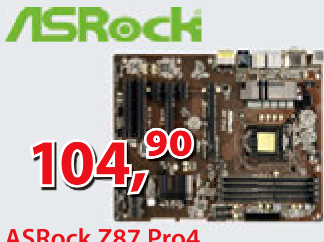
JDXTZ2



ASUS MAXIMUS VI HERO (C2)

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN
- USB 3.0 • HD-Sound • 8x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA38



ASRock Z87 Pro4

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz • Gigabit-LAN
- USB 3.0 • HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s • 1x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GWER09



Intel® Core™ i7-4960X

- Sockel-2011-Prozessor • Ivy Bridge-E
- 6x 3.600 MHz Kerntakt
- 1,5 MB Level-2-Cache, 15 MB SmartCache

HM7I21



Kingston HyperX 3K 2,5" SSD

- Solid-State-Drive • SH103S3/240G
- 240 GB Kapazität
- 555 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 86.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM2B07



be quiet! POWER ZONE 650W

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- ATX12V 2.4, EPS12V 2.92

TN6V2P00



Thermaltake Chaser A31

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25", 1x 3,5" Modul
- Einbauschächte intern: 6x 3,5" oder 6x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX

TQXTAA



Chieftec LT-01B-350

- PC-Gehäuse
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 1x 2,5"
- Front: 1x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Micro-ATX-Bauform • inkl. 350-Watt-Netzteil

TQXC4A

STEELSERIES APEX GAMING KEYBOARD

DIE VERMEINTLICH SCHNELLSTE TASTATUR IM TEST



Dass sich die Ausstattung des mit 100 Euro veranschlagten Apex Gaming Keyboard speziell an den Spieler richtet, zeigt schon die Anzahl der Makrotasten. Insgesamt 22 Makroknöpfe (MX1-MX10/M1-M12) sind rund um das im Standard-MF-Layout gehaltene Haupttastenfeld verteilt. Diese können auf vier Ebenen (Tasten L1 - L4) mit Tastenkombis programmiert werden. Das zweite Highlight der ergonomischen, sehr rutschfesten und mit zwei USB-HUBs sowie einer Handballenablage ausgestatteten Apex ist ihre Beleuchtung mit 16,8 Mio. Farben und acht Intensitätsstufen. Zusätzlich verfügt das Gerät über Beleuchtungs-Zonen, die sich unabhängig voneinander mit allen verfügbaren Farben festlegen und so in mehreren Makro-Ebenen individuell einrichten lassen. Diese optische Hilfe beschleunigt eine intuitive Reaktion respektive das Finden und Auslösen zentraler Tasten. Um letztgenannten Zweck zu verfolgen, hat Steelseries zusätzlich die Leer- und ESC-Taste vergrößert, den Cursor-Block um zwei Pfeiltasten (schräg oben links/schräg oben rechts) erweitert, die W-Taste markiert und die Makrotasten mit halber Breite und doppelter Höhe direkt hinter die F-Tasten gesetzt. Die flachen Notebooktasten (Gummidom-Mechanik, siehe Bild) besitzen einen sehr guten, mittelharten und direkten Druckpunkt sowie einen gut spürbaren Anschlag. Ihr Druckweg beträgt gerade einmal 3 mm, auch das sorgt dafür, dass der Spieler die Tasten des Apex sehr schnell betätigen kann und diese sich genauso zügig wieder in ihrer Ausgangsposition befinden. Wer mit dem für Spieler empfehlenswerten Tastenbrett (**Wertung: 1,63**) allerdings viel tippen will, muss sich an die Eigenschaften der Tasten erst gewöhnen.

Info: http://steelseries.com/de

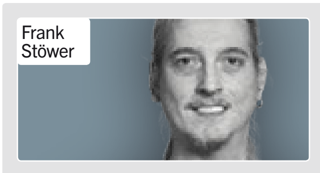
ASUS PQ321QE

SPIELEN MIT 4K-AUFLÖSUNG



Das erste in Deutschland verfügbare Ultra-HD-Display kostet 3.500 Euro und schafft eine maximale Auflösung von 3.840 x 2.160 Pixeln. Der Asus PQ321QE wiegt 13,2 Kilo, besitzt eine Diagonale von 31,5 Zoll (81,1 cm) und misst 75 x 49 x 26 cm. Der Pixelabstand beträgt 137,68 ppi, eine LED-Hintergrundbeleuchtung ist auch vorhanden. Letztgenannte sorgt für einen niedrigen Verbrauch von 76,2 Watt (Standy-by: 0,4 Watt) bei maximaler Helligkeit von 405 Candela pro Quadratmeter. Das gemessene Kontrastverhältnis von 800:1 ist nur mittelmäßig, ein Betrachtungswinkel von 170 Grad allerdings mehr als ausreichend. Mit einem Inputlag von 21 ms und einer Reaktionszeit von 7 ms eignet sich der Asus PQ321QE nur bedingt für Shooter-Spieler. Dafür bietet er eine gute Farbbrillanz und -Echtheit sowie ein klares Bild.

Info: www.asus.com/de/


Frank Stöwer

„Wollen die Entwickler nicht, dass wir mit maximalen Details spielen?“

Mit *Total War: Rome 2* und *Arma 3* sind vor Kurzem zwei Titel in den Handel gekommen, die von den Fans der Reihen, aber auch von technikinteressierten PC-Spielern wie mir schon mit Spannung erwartet wurden. Natürlich war die Freude groß, als ich beide Spiele einer rendertechnischen Analyse unterziehen durfte und per Benchmark – *Rome 2* liefert so ein Leistungsmessungs-Tool sogar gleich mit – ermitteln konnte, mit welcher Hardware der jeweilige Titel in der Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080) flüssig und mit maximal möglichen Details weitestgehend ruckelfrei läuft. Doch bereits bei den ersten Messungen mit *Rome 2* stellte ich enttäuscht fest, dass selbst mit einem Grafik-Boliden wie der GTX Titan – übrigens für ca. 850 Euro die aktuell schnellste Karte auf dem Markt – mit der maximalen Detailpracht nur 45 Bilder pro Sekunde heraussprangen. Auch der eine Woche nach Veröffentlichung nachgelegte Patch verbesserte die Misere nicht. Noch schlimmer sah es bei der Review-Version von *Arma 3* aus. Selbst wenn diese noch optimiert werden soll, sind maximal 20 Fps für die Detailstufe „Ultra“ (inkl. 8 x MSAA) bei einer immerhin noch rund 400 Euro teueren GTX 780 nur ein Witz. Ich gehe einfach mal davon aus, dass auch die Macher wollen, dass gerade die stolzen Besitzer eines PCs mit High-End-Grafikkarte ihre Werke mit der vollen optischen Pracht bewundern und dabei auch mit hohen Fps-Raten flüssig spielen können. Warum aber betreibt man dann gefühlt so wenig Aufwand, um den Engine-Code so performant wie möglich zu programmieren, und liefert noch lange nach Release unzählige Patches zur angeblichen Leistungsverbesserung nach? Ich bin mir sehr sicher, dass hier seitens der Entwickler noch einiges an Optimierungsbedarf besteht.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

AMD A10-6700T: NUR 45 WATT TDP
AMDs Kombiprozessoren der A10-Reihe sollen durch einen Stromsparer ergänzt werden. Mit dem A10-6700T will der Chip-Riese eine CPU mit einem niedrigen TDP von nur 45 Watt herausbringen, die wie der zweitschnellste A10 ohne das Buchstabenanhängsel „T“ über zwei Richland-Module verfügt, die vier Aufgaben parallel bearbeiten können. Ebenso sind 384 Radeon-ALUs vorhanden. Allerdings soll der A10-6700T über einen Grundtakt von 2,5 anstelle der 3,5 GHz des A10-6700 ohne T verfügen und den hohem Takt des Vorbilds nur per Turbofunktion erreichen.
Info: www.techpowerup.com

SAINTS ROW 4 GRATIS MIT HD 7900
AMD hat das Never-Settle-Forever-Programm um ein neues Spiel erweitert: Ab sofort steht Käufern einer Radeon HD 7970 GHz Edition, Radeon HD 7970 oder Radeon HD 7950 auch *Saints Row 4* zur Auswahl bereit. Das Spiel ist ein „Gold Tier Reward“ und sortiert sich entsprechend in das Angebot von AMD ein. Zur der insgesamt acht Titel umfassenden Gold-Zugabe beim Kauf einer HD 7900 gehören auch *Tomb Raider 2013*, *Hitman Absolution*, *DMC – Devil May Cry*, *Sleeping Dogs*, *Far Cry 3*, *Far Cry 3 Blood Dragon*, *Deus Ex Human Revolution*, *Dirt 3*, *Dirt Showdown*.
Info: http://goo.gl/qe5gvE

EVGA HADRON AIR: GEHÄUSE-MINI
Der durch Grafikkarten bekannte Hersteller EVGA präsentiert mit dem Hadron Air sein erstes Gehäuse für Platinen im Mini-ITX-Format. Der Preis liegt zwar bei 200 Euro, dafür ist ein 500-Watt-Netzteil mit Gold-Plus-Zertifizierung im Lieferumfang enthalten.
Info: http://goo.gl/mnTEsM





Bild: AVM

Acht WLAN-Router im Test

Von: Uli Hahn

Der neue WLAN-Standard 802.11ac hält langsam bei DSL-Routern Einzug. In der Praxis sind dieses Jahr Modelle mit Standard 802.11n immer noch unumgänglich. PC Games hat sie getestet.

So langsam setzt sich der neue WLAN-Standard 802.11ac bei DSL-Routern durch. Inzwischen sind bei allen namhaften Herstellern Geräte mit dem neuen Standard zu finden, obwohl eine finale Spezifikation seitens der IEEE erst für November 2013 erwartet wird. Mit dem neuen Standard bewerben die Hersteller ihre Produkte mit Übertragungsraten, die dem Verbraucher quasi kabelgebundene Surfgeschwindigkeiten im Gigabit-Ethernet-Bereich suggerieren. So zum Beispiel der Wireless Router von Zyxel mit 750 MBit/s, der D6300B DSL-Router von Netgear mit bis zu 1.600 MBit/s oder der RT-AC66U von Asus mit bis zu 1.750 MBit/s Übertragungsgeschwindigkeit. Schaut man sich die Daten genauer an, stellt man schnell fest, dass diese Geschwindigkeiten nur auf dem Papier erreicht werden. Die von den Herstellern angegebenen Bruttowerte der Übertragungsraten halbieren sich aber oft, wenn man die Router in Alltagsszenarien testet. Der lange Jahre genutzte WLAN-Standard 802.11g, der laut Spezifikation der IEEE Übertragungsraten von bis zu 54 MBit/s gewährleisten soll, erreicht im Alltag maximal bis zu 32 MBit/s. Tatsächlich liegen die Werte selbst bei besten Bedingungen auch bei den heutigen Routern noch darunter. Hier schlug sich in unserem Testfeld die Fritzbox 3272 am besten, die eine Nettotransferrate von 24,16 MBit/s im Standard 802.11g erreichte. Selbiges gilt für den Standard 802.11n, bei dem im besten Fall Nettoraten von bis zu 200 MBit/s möglich sind. Bei unseren Testkandidaten war hier ebenfalls die Fritzbox mit 104 MBit/s am schnellsten.

Auch beim neuesten WLAN-Standard 802.11ac sind ordentliche Einbußen beim Nettodatentransfer zu beobachten. Die Geschwindigkeit im WLAN leidet vor allem darunter, dass sich mehrere Teilnehmer einen WLAN-Kanal teilen und bei vielen WLAN-Zugangspunkten Kanäle mehrfach belegt werden. Hinzu kommen zusätzliche Datenpakete, die neben dem zu übertragenden Inhalt für eine funktionierende Kommunikation mitgeschickt werden müssen.

Im WLAN-Standard 802.11 werden die zu übertragenden Daten in der CSMA/CA-Methode eingebettet, die bei mehreren Teilnehmern im Netzwerk für eine Kollisionsvermeidung der Daten sorgt. Dies geschieht über den ACK-Frame, mit dem der Empfänger dem Sender mitteilt, ob das empfangene Paket ohne Fehler gesendet wurde. Mit den Frames RTS und CTS werden Sendeanfragen gestellt und Empfangsbereitschaft signalisiert. So ergibt sich ein breites zusätzlich notwendiges Datenpaket, das für einen reibungslosen WLAN-Betrieb notwendig ist und die tatsächliche Transferrate verringert.

802.11AC-STANDARD KOMMT ERST MIT VERZÖGERUNG

Da der neue WLAN-Standard 802.11ac bei vielen Endgeräten wie Laptops, Tablets und Smartphones immer noch nicht zur Ver-

fügung steht, wurde das Hauptaugenmerk bei der Marktübersicht auf den WLAN-Standard 802.11n gelegt. Router mit dem Standard 802.11ac wurden jedoch nicht kategorisch ausgeschlossen, da spätestens mit der offiziellen Verabschiedung des neuen Standards von der IEEE mit einem Wandel bei den WLAN-Geräten zu rechnen ist.

Die Router wurden mit einer Hardwarekonfiguration getestet, wie sie in einem gewöhnlichen Haushalt zu finden ist. Die WLAN-Leistung der Router wurde mit einem Laptop gemessen, der über das WLAN-Modul Intel Wifi Link 5100 AGN mit 802.11n-Standard verfügt, mit dem auch im 5-GHz-Band gesendet und empfangen werden kann. Als Prozessor kam ein Intel Core 2 Duo T5870 sowie 3 Gigabyte RAM zum Einsatz. Als Betriebssystem war auf dem Laptop Windows 8 Pro 32 Bit installiert. Die Systempartition befand sich auf einer SSD, der M4 von Crucial. Die Daten zur Messung wurden von einem Desktop-PC, wenn möglich via Gigabit-LAN, an den Router geschickt. Der Prozessor war ein AMD FX-6300, die Systempartition, von der die Daten geschickt wurden, war ebenfalls auf einer SSD installiert, einer Force GT von Corsair. Beim Kopieren über Gigabit-Ethernet erzielte dieses Testsetup Übertragungsraten von maximal 950 MBit/s. Somit kann eine Limitierung der Übertragungsraten durch die Festplatten oder durch mangelnde Prozessorleistung ausgeschlossen werden.

Um die übertragene Datenmenge zu protokollieren und mitzuschneiden, kam das kleine Freeware-Programm Networx vom Entwickler Softperfect Research zum Einsatz. Bei unserem Testaufbau zur Messung der Übertragungsraten von WLAN und LAN der diversen Router wurde stets das gleiche Paket vom Desktop-Rechner zum Laptop kopiert. Das Paket hatte eine Größe von 333 Megabyte, benötigte also bei schneller Übertragung per WLAN circa 30 Sekunden. Die Testläufe wurden drei Mal durchgeführt, der mittlere Wert fand seinen Weg in die Testtabelle, um Ausreißern vorzubeugen.

AVM FRITZBOX 3390:

Der DSL-Router von AVM bietet alle aktuellen Standards, die für einen Internetzugang per ADSL2+ oder VDSL nötig sind. Mit zwei USB-Anschlüssen können Drucker und Festplatten ins Heimnetzwerk eingebunden werden. Die Konfiguration in der Browseroberfläche gestaltet sich relativ einfach. Die guten Leistungsdaten sowie die umfangreiche Ausstattung machen die Fritzbox 3390 zu unserem Testsieger. Das WLAN hat Nettoübertragungsraten von 130 MBit/s erreicht, ein absoluter Spitzenwert mit unserem Setup. Das Datenpaket wurde mit durchschnittlich 16,3 MByte/s an den Laptop geschickt. Im Ethernet waren durchweg Transferraten von 119 MByte/s gegeben. Bei der Fritzbox 3390 sind alle vier LAN-Anschlüsse mit Gigabit-Ethernet ausgestattet. Selbst ohne VoiP-Funktion bei dieser Fritzbox-Variante ermöglicht AVM den Nutzern VoiP. Das Ganze klappt über eine Smartphone-App, bei der das Handy über das WLAN der Fritzbox eingeloggt sein muss. Alles in allem machen das Fehlen auffälliger Schwächen und viele Stärken die Fritzbox 3390 zum Testsieger.

AVM FRITZBOX 3272

Mit seiner Neuauflage der Fritzbox 3270, einer abgespekten Variante der Fritzbox 3390, bietet AVM erneut ein Rundum-sorglos-Paket an. AVM-typisch ist die Ausstattung auch bei der 3272 üppig und ähnelt dem 3390er-Modell. Hier ist ebenfalls VoiP per Smartphone-App möglich. Allerdings gibt es im Vergleich zur 3390 nur zwei Gigabit-LAN-Anschlüsse. Zudem verfügt das WLAN im Vergleich zur 3390 nur über 450 MBit/s maximale Transferrate. Im Praxistest schlug sich auch diese Fritzbox äußerst gut. Mit 13 MByte/s beim Dateitransfer aus nächster Nähe zeigt AVM auch bei der Fritzbox 3272 mit 450 MBit/s, dass die abgespeckten Variante schneller arbeitet als die Konkurrenz. Die Übertragungsleistung im WLAN liegt bei der Fritzbox 3272 bei etwa 104 MBit/s. Einen weiteren Bestwert förderte das Gerät beim Dateitransfer über die beiden Gigabit-Ethernet-Anschlüsse zutage. Hier wurde unser Paket ebenfalls mit durchschnittlich 119 MByte/s auf die Laptop-SSD geschrieben. Der maximale Datendurchsatz lag in diesem Testlauf bei immerhin 121 MByte/s. Die erreichte Übertragungsrate von 968 MBit/s reizte das Gigabit-Ethernet aber noch nicht voll aus. Fazit: Für den Preis und die dafür gebotene Leistung ist

WAS LEISTET DER 802.11AC-STANDARD?

Gigabit-WLAN bietet in etwa die halbe Transferleistung im Vergleich zum Gigabit-LAN. Um es auch nutzen zu können, braucht man nicht nur den passenden Router, sondern auch ein entsprechendes Empfangsgerät.

Voraussetzung für die Nutzung eines Gigabit-WLAN ist nicht nur ein kompatibler WLAN-Router oder Access-Point, sondern auch ein entsprechendes Empfangsmodul. Die einfachste Methode hierfür ist ein USB-Stick, der über den neuen Standard verfügt. Allerdings ist hier im Gigabit-Bereich und darüber das Angebot noch recht mau. Im Bereich um 1.000 MBit/s sind im Preisvergleich der Kollegen von der PC Games Hardware (preisvergleich.pcgameshardware.de) zu Redaktionsschluss gerade einmal acht Geräte gelistet. Die Preise reichen von 30 bis 60 Euro. Mit dem DWA-182, den uns Alternate kurzfristig zur Verfügung gestellt hat, erreichten wir eine durchschnittliche Datentransferrate von 29,8 MByte/s in Kombination mit dem Asus RT-AC66U. Hohe Transferraten wurden aber nur bei direktem Sichtkontakt erzielt. Mit zunehmender Anzahl an Hindernissen sackte die Leistung spürbar ab.

LEISTUNG: ROUTER MIT 802.11AC-STANDARD

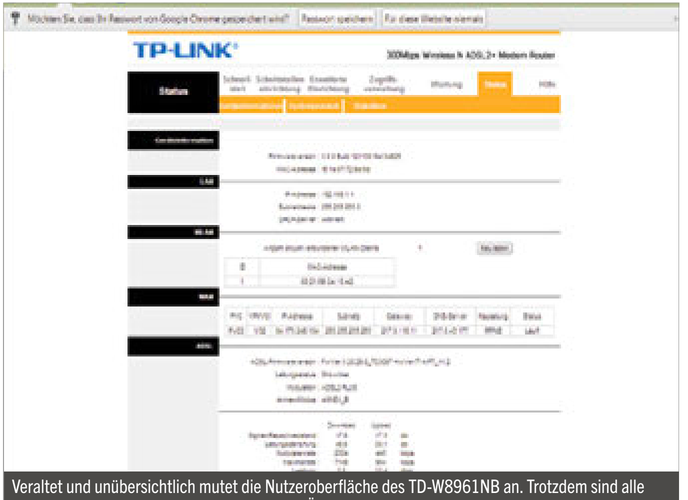
WLAN-Übertragung mit zunehmenden Hindernissen: 2-GHz- und 5-GHz-Leistung

Datentransferrate in MByte/s: 0 – 5 – 10 – 15 – 20

Hindernisse bei der Datenübertragung: Direkt – 1 Wand – 2 Wände

Legende: 2,4 GHz RT-AC66U; 5 GHz RT-AC66U; 5 GHz N600; 5 GHz NBG6503

Bemerkungen: Bei diesem Test wurde die abnehmende Sendeleistung des WLAN gemessen. Dafür wurde im circa 6 Meter großen Abstand mit einer Wand als Hindernis und mit circa 8 Meter Abstand mit zwei Wänden zwischen Router und Laptop gemessen. Im 5-GHz-Bereich fällt die Leistung bei Hindernissen deutlich stärker ab.



Veraltet und unübersichtlich mutet die Nutzeroberfläche des TD-W8961NB an. Trotzdem sind alle notwendigen Funktionen geboten und Traffic-Übersichten vorhanden.

LEISTUNG: ROUTER MIT WLAN-STANDARD 802.11N

Direktes Sichtfeld

Router	MByte/s
AVM Fritzbox 3390	16,3 (+48 %)
AVM Fritzbox 3272	13,0 (+18 %)
Netgear D6300B	12,8 (+16 %)
Netgear N600	12,6 (+15 %)
Asus RT-AC66U	12,2 (+11 %)
Zyxel NBG6503	11,9 (+8 %)
TP-Link TD-W8961NB	11,4 (+4 %)
Draytek Vigor 2760n	11,0 (Basis)

6 Meter, 1 Wand

Router	MByte/s
AVM Fritzbox 3272	12,9 (+98 %)
Asus RT-AC66U	10,1 (+55 %)
Netgear D6300B	9,4 (+45 %)
Netgear N600	9,4 (+45 %)
TP-Link TD-W8961NB	8,8 (+35 %)
AVM Fritzbox 3390	7,5 (+15 %)
Draytek Vigor 2760n	7,1 (+9 %)
Zyxel NBG6503	6,5 (Basis)

8 Meter, 2 Wände

Router	MByte/s
Netgear D6300B	8,8 (+389 %)
AVM Fritzbox 3390	6,8 (+278 %)
Asus RT-AC66U	5,8 (+222 %)
TP-Link TD-W8961NB	4,2 (+134 %)
Zyxel NBG6503	4,1 (+128 %)
Draytek Vigor 2760n	3,5 (+92 %)
AVM Fritzbox 3272	2,8 (+56 %)
Netgear N600	1,8 (Basis)

System: Mess-Laptop: Core 2 Duo T5870, 3 Gigabyte RAM, Windows 8, 32 Bit, Mess-PC: FX-6300, 8 Gigabyte RAM, Windows 7 64 Bit **Bemerkungen:** Gemessen wurde mithilfe des Programms Networx. Pro Test wurden ca. 300 Megabyte Daten in einem Archiv gesendet.

MByte/s
▶ Besser

Kanalbelegungen und Datenverbrauchsanzeige in Echtzeit. AVM bietet mit der Fritzbox alles, was man sich als Nutzer wünscht, und mehr. Selbst VoiP ist per App möglich.

die „kleine" Fritzbox 3272 kaum zu schlagen.

NETGEAR D6300B

Mit Dualband-Gigabit will Netgear Transferraten von bis zu 1.600 MBit/s erreichen. Dazu kommen 1,3 GBit/s über den WLAN-Standard 802.11ac und weitere 300 MBit/s über den Standard 802.11n. Im Praxistest war der D6300B der einzige Router im Testfeld, der über unser WLAN-Modul von Intel keine vernünftige Leistung gezeigt hat. Um das WLAN-Modul des Laptops als Fehlerquelle auszuschließen, wurde das WLAN auch mit dem WLAN-Stick DWA-182 von D-Link getestet. Hier kam es ebenfalls zu Verbindungsproblemen. Im 5-GHz-Bereich wird mit drei Standards gearbeitet: 802.11a, 802.11n und 802.11ac. Obwohl der Router in allen drei Standards mit 5 GHz sendet und empfängt, war mit 802.11n und 802.11ac selbst bei direktem Sichtkontakt nur schlechter Empfang gegeben. Wir haben Netgear auf das Problem aufmerksam gemacht, haben bis Redaktionsschluss aber keine Lösung für die Problematik erhalten. Die Datentransferraten im 2,4-GHz-Bereich konnten hingegen durchaus überzeugen. Mit knapp 12,8 MByte/s bei Sichtkontakt und immer noch 8,8 MByte/s auf lange Distanz durch zwei Wände gehört die Sende- und Empfangsleistung mit zu den stärksten im Testfeld. Die Ausstattung des Routers ist üppig, die Bedienung erfolgt über das für Netgear typische Netgear Genie. Leider ist die Browserplattform nicht die schnellste: Änderungen an den Systemeinstellungen dauern sehr lange, bis sie vom Router verarbeitet wurden. Trotzdem ist der D6300B von Netgear ein schicker Router mit starker Leistung, der allerdings sehr teuer ist und kleine Tücken bereithält.

NETGEAR N600

Der zweite DSL-Router von Netgear besitzt zwar keine sichtbaren Antennen, verfügt aber dennoch über eine ordentliche Übertragungsleistung im näheren Umfeld. Neben den vier vollwertigen Gigabit-LAN-Anschlüssen ist auch der WAN-Anschluss per Gigabit-Ethernet angebunden. So steht schnellem VDSL nichts im Wege. Insgesamt verfügt der Router von Netgear über eine sehr umfangreiche Ausstattung, bei der vor allem Jugendschutzfunktionen per Filter, Unterstützung für IPTV-Angebote und die Möglichkeit der Einbindung von USB-Festplatten und Druckern Alltagstauglichkeit garantieren. Der N600 macht auch eine gute Figur bei den Datentransferraten. Allerdings ist die Reichweite des Routers mit Hindernissen stark eingeschränkt: Wenn das Signal zwei Wände durchdringen muss, ist nach circa 8 Metern Schluss. Hier konnte die Übertragung noch über das 2,4-GHz-Frequenzband aufrechterhalten werden, das 5-GHz-Signal war allerdings nicht mehr zu empfangen. Insgesamt bietet der N600 von Netgear eine gute Ausstattung, seine WLAN-Leistung ist mit zunehmender Entfernung jedoch zu schwach.

ASUS RT-AC66U

Der Dualband-Gigabit-Router soll laut Hersteller Datentransferraten von bis zu 1.750 MBit/s ermöglichen. Dass diese in der Praxis nicht erreicht werden, verwundert hingegen nicht. Neben den 1,3 GBit/s hat Asus noch ein 802.11n-Modul mit 450MBit/s verbaut. Der RT-AC66U war der schnellste aller getesteten Kandidaten mit dem WLAN-Standard 802.11ac. Mit dem WLAN-Stick DWA-182 von D-Link wurden knapp 30 MByte/s erreicht, das beste Ergebnis bei den 802.11ac-Routern. Im WLAN-Standard 802.11n wurden 12,2 MByte/s bei Sichtkontakt zum Router übertragen, die minimale Übertragungsrate beim Test lag bei 5,7 MByte/s. Die Gigabit-Ethernet-Anschlüsse arbeiten souverän und lassen uns Daten über das Netzwerk mit 119 MByte/s von SSD zu SSD schreiben. Die drei Antennen sorgen auch beim Anschluss diverser Geräte für eine gute Übertragungsleistung. Per USB-2.0-Anschluss bietet Asus bei seinem Router die Möglichkeit, Festplatten und Drucker ins Netzwerk einzubinden. Die Installation erfolgt nutzerfreundlich über eine übersichtliche Browserplattform. Fazit: Asus bietet einen schnellen und hochwertigen Router bei dem alles richtig erscheint, auch der Preis.

DRAYTEK VIGOR 2760N

Der Vigor 2760N gehört preislich zu den Edel-Routern. Obwohl das Gerät erst im Mai 2013 auf den Markt kam, ist das WLAN vom Hersteller mit 300 MBit/s auf dem Papier nicht das schnellste. In der Praxis schlägt sich der Vigor hinge-

gen anständig. Der Router bricht zwar keine Geschwindigkeitsrekorde, aber eine stabile Übertragungsleistung auf mittlere und weite Distanzen lässt den Vigor trotzdem gut aussehen. Neben MIMO-Technik, VDSL2-Unterstützung und IPTV-Streaming bietet der Vigor 2760N ein sehr umfangreiches Menü mit integrierter eigener Konsole. Bei den Jugendschutzfunktionen ist der Router von Draytek ähnlich gut aufgestellt wie die Router von AVM. Mit dem sogenannten BPJM-Modul kann im Router ein Inhaltsfilter aktiviert werden, der Webseiten mit jugendgefährdenden Inhalten in Echtzeit blockt. Die Liste wird dabei über den Server der Bundesprüfstelle abgeglichen. Mit dem Kauf des Routers erhält der Nutzer einen einjährigen Testzugang. Die vielfältigen Funktionen des Routers fordern ihren Tribut bei der Nutzeroberfläche. Die Bedienung ist teils unübersichtlich und geht eher zäh vonstatten. Hinzu kommt, dass eine deutsche Sprachversion für die Webplattform mit der installierten Firmware beim Test nicht zur Verfügung stand. Fazit: Ordentliche Leistung, allerdings auch relativ teuer.

TP-LINK TD-W8961NB

Der chinesische Hardwarekonzern liefert mit dem TD-W8961NB ein solides Produkt. Die aktuellen DSL-Standards und Dienste wie IPTV werden vom TP-Links WLAN-Router unterstützt. Das WLAN-Modul im Router hat eine gute Leistung gezeigt. Mit 11,4 MByte/s in der direkten Umgebung reiht sich der Router im oberen Bereich des Testfelds ein. Die WLAN-Leistung lässt beim TP-Link mit zunehmender Entfernung relativ schnell nach. Wie auch bei Draytek und Zyxel zu beobachten war, fällt die Übertragungsgeschwindigkeit schnell ab, wenn kleine Hindernisse wie eine Zimmerwand im Weg sind. Hier überträgt der Router dann mit circa 7,75 MByte/s. Allerdings hält die Verbindung relativ stabil auch durch zwei Wände. Im Vergleich zu Produkten von AVM ist TP-Link allerdings weit abgeschlagen. Die Geschwindigkeit der LAN-Ports (100 MBit/s) wird mit


Bei der Fritzbox 3390 bieten alle vier LAN-Anschlüsse Gigabit-Ethernet. Bei der 3272 sind es lediglich zwei schnelle Ports, die anderen beiden arbeiten mit 100 MBit/s.


Nur einmal USB, dafür aber zwei Anschlüsse fürs Internet. Sowohl ADSL wie auch ein Anschluss über Kabel- oder Glasfasermodem sind beim D6300B möglich.


Der RT-AC66U wird per Gigabit-Ethernet an PC und Modem angebunden. In der Mitte ist der dritte Antennenanschluss zu sehen. Die WLAN-Knöpfe sind sehr klein geraten.



Zyxels NBG 6503 war der Kleinste der Testkandidaten. Dementsprechend gibt es wenig Platz für zusätzliche Anschlüsse wie USB. Das LAN läuft hier mit 100 MBit/s.

WLAN-ROUTER Auszug aus Testtabelle mit 38 Wertungskriterien	PC Games TOP-PRODUKT 10/2013			
Produkt	**Fritzbox 3390**	**Fritzbox 3272**	**D6300B**	**N600**
Hersteller/Webseite	AVM (www.avm.de)	AVM (www.avm.de)	Netgear (www.netgear.de)	Netgear (www.netgear.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 135 €/gut	Ca. 90 €/sehr gut	Ca. 150 €/gut	Ca. 90 €/sehr gut
Ausstattung				
Netzwerk-Ports; USB-Anschluss	4x (1000 MBit/s); 2 x USB 2.0	4 x 100 Mbit/s (Max. 2 x 1.000 Mbit/s); 2 x USB 2.0	4x (1.000 MBit/s); 2 x USB 2.0	4x (1.000 MBit/s); 2 x USB 2.0
Drucker/Fileserver	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Kabel	LAN-Kabel (1,5 Meter), DSL-Kabel (4 Meter)	LAN-Kabel (1,5 Meter), DSL-Kabel (4 Meter)	LAN-Kabel (1,5 Meter), DSL-Kabel (1,5 Meter)	LAN-Kabel (1,5 Meter), DSL-Kabel (1,5 Meter)
Sonstiges	Mediaserver/NAS	Mediaserver/NAS	Mediaserver/NAS, IPTV	Mediaserver/NAS, IPTV, VPN
Handbuch; Garantie	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 5 Jahre	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 5 Jahre	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 2 Jahre	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 2 Jahre
Eigenschaften				
Verschlüsselung	WEP, WPA-PSK, WPA2-PSK	WEP, WPA-PSK, WPA2-PSK	WPA-PSK, WPA2-PSK	WPA-PSK, WPA2-PSK
WLAN-Sicherheitsfunktionen	MAC-Filter, SSID unterdrücken, WPS	MAC-Filter, SSID unterdrücken, WPS	MAC-Filter, SSID unterdrücken, WPS	MAC-Filter, SSID unterdrücken, WPS
Antennen	Intern	2x	Intern	Intern
Firewall/Kindersicherung	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Überwachung Traffic/Zeit	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Konfiguration	Per Browser (http://fritz.box)	Per Browser (http://fritz.box)	Per Browser (http://www.routerlogin.net)	Per Browser (http://www.routerlogin.net)
Leistung				
Übertragung (Hersteller)	2 x Max. 450 MBit/s	Max. 450 MBit/s	Max. 300 MBit/s (2,4 GHz) Max. 1,3 GBit/s (5 GHz)	Max. 600 MBit/s (2 x 300 MBit/s)
Transferrate N-Standard (WLAN-LAN + WPA2) – ab 10/2013 Transferrate direkt/1 Wand/2 Wände	16,3 MByte/s; 7,47 MByte/s; 6,77 MByte/s	13,0 MByte/s; 12,9 MByte/s; 2,83 MByte/s	12,8 MByte/s; 9,44 MByte/s; 8,85 MByte/s	12,6 MByte/s; 9,4 MByte/s; 1,8 MByte/s
Transferr. N-Standard (WLAN-LAN + offen)	17,3 MByte/s	11,2 MByte/s	10,0 MByte/s	17,5 MByte/s
Transferrate (LAN-LAN)	119 MByte/s	119 MByte/s (100 MBit/s: 11,8 MB/s)	94,9 MByte/s	94,5 MByte/s
Ping Internetseite (LAN/N-WLAN WPA2)	29 ms/34 ms	29 ms/33 ms	34 ms/ 38 ms	31 ms/ 36 ms
FAZIT	+ WLAN-Leistung + Stromsparend − Kein Ausschaltknopf	+ WLAN-Leistung + Stromsparend − Nur 2 x Gigabit-Ethernet	+ Ausstattung + WLAN-Leistung − Preis	+ Einrichtung + Ausstattung − WLAN-Leistung
	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★★☆



Asus bietet bei seinem Router RT-AC66U eines der übersichtlichsten Menüs. Ein logischer Aufbau, der ein schnelles Finden der gewünschten Optionen ermöglicht, wird mit einer zügigen Interaktion zwischen Router und PC ergänzt. So sollte ein Menü sein.

11,9 MByte/s fast vollständig ausgenutzt. Das Menü von TP-Link ist gewöhnungsbedürftig. Fazit: Gute WLAN-Leistung, sehr gute LAN-Leistung, kaum Schwächen und für den geringen Preis eine umfangreiche Ausstattung.

DRAYTEK VIGOR 2760N

Der günstige Router mit 802.11ac-Standard erreicht laut Hersteller im 2,4-GHz- und im 5-GHz-Band kombiniert 733 MBit/s. Die Bruttotransferrate des Routers würde somit 91 MByte/s entsprechen, ein Wert, den man bisher nur mit passender Hardware und Gigabit-Ethernet erreicht. Mit dem WLAN-Modul von Intel überträgt der NBG6503 mit 11,9 MByte/s. Auch mit dem DWA-182 von D-Link konnten keine schnelleren Übertragungsraten erreicht werden. Das 5-GHz-Band verweigert beim NBG6503 hinter der zweiten Wand den Empfang. Klare Vorteile durch den 802.11ac-Standard bleiben beim NBG6503 aus. Beim Test der LAN-Anschlüsse verweigerte der Test-Laptop den Aufbau einer Verbindung mit 100 MBit/s. Die Folge waren Übertragungsraten von 1,12 MByte/s. Dieses Problem bestand nur beim verwendeten Test-Laptop. Mit anderen PCs arbeitete der NBG6503 problemlos. Auch ein Treiber-Update half hier nicht weiter. Mit einem alternativen Testsystem, mit dem 100 MBit/s erreicht wurden, lag die Transferrate per Kabel bei 11,8 MByte/s. Fazit: Für einen Router mit dem neuen WLAN-Standard 802.11ac ist der Draytek Vigot 2760 N zu langsam. ❑

FAZIT

WLAN-Router im Test

AVM zeigt mit seinen aktuellen Fritzbox-Modellen 3390 und 3272, wie gute Router auszusehen haben. Allerdings wird hier noch auf den Standard 802.11ac verzichtet. Dass dieser auch ohne finale Spezifikation bereits durchaus Praxistauglichkeit beweist, zeigt beispielsweise Asus mit dem RT-AC66U. Dass die Signalstärke im 5-GHz-Band mit der steigenden Anzahl der Hindernisse schnell sinkt, zeigt aber, dass 802.11ac noch nicht ohne den Standard 802.11n auskommt.

WLAN-ROUTER

Auszug aus Testtabelle mit 38 Wertungskriterien

PC Games SPAR-TIPP 10/2013 (TD-W8961NB)

Produkt	RT-AC66U	Vigor 2760N	TD-W8961NB	NBG6503
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.com/de)	Draytek (www.draytek.de)	TP-Link (www.tp-link.com)	Zyxel (www.zyxel.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 135 €/gut	Ca. 170 €/befriedigend	Ca. 30 €/sehr gut	Ca. 65 €/befriedigend
Ausstattung				
Netzwerk-Ports; USB-Anschluss	4x (1.000 MBit/s); 2 x USB 2.0	4x (1.000 MBit/s); 2 x USB 2.0	4x (100 MBit/s); nicht verfügbar	4x (100 MBit/s); nicht verfügbar
Drucker/Fileserver	Ja/ja	Ja/ja	Nein/nein	Nein/nein
Kabel	-	LAN-Kabel (3 Meter), DSL-Kabel (2Meter)	LAN-Kabel (1 Meter), DSL-Kabel (1 Meter)	LAN-Kabel (1,5 m)
Sonstiges	Mediaserver/NAS, IPTV	BPJM-Modul, VPN, NAS, IPTV	IPTV	-
Handbuch; Garantie	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 3 Jahre	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 3 Jahre	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 3 Jahre	Kurzanleitung/CD-Handbuch; 2 Jahre
Eigenschaften				
Verschlüsselung	WEP, WPA-PSK, WPA2-PSK, WPA2-Enterprise	WEP, WPA-PSK, WPA2-PSK	WEP, WPA-PSK, WPA2-PSK	WEP, WPA-PSK, WPA2-PSK
WLAN-Sicherheitsfunktionen	MAC-Filter, SSID unterdrücken, WPS	MAC-Filter, SSID unterdrücken, WPS	MAC-Filter, SSID unterdrücken, WPS	MAC-Filter, SSID unterdrücken, WPS
Antennen	3x (3x abnehmbar)	2x (2x abnehmbar)	2x (2x abnehmbar)	
Firewall/Kindersicherung	Ja/ja	Ja/ja	Ja/nein	Ja/ja
Überwachung Traffic/Zeit	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/nein
Konfiguration	Per Browser (IP: 192.168.1.1)	Per Browser (IP: 192.168.1.1)	Per Browser (IP: 192.168.1.1)	Per Browser (IP: 192.168.1.1)
Leistung				
Übertragung (Hersteller)	Max. 450 MBit/s (2,4 GHz) Max. 1,3 GBit/s (5 GHz)	Max. 300 MBit/s	Max. 300 MBit/s	Max. 300 MBit/s (2,4 GHz); Max. 433 MBit/s (5 GHz)
Transferrate N-Standard (WLAN-LAN + WPA2) – ab 10/2013 Transferrate direkt/1 Wand/2 Wände	12,2 MByte/s; 10,1 MByte/s; 5,79 MByte/s	11,0 MByte/s; 7,13 MByte/s; 3,46 MByte/s	11,4 MByte/s; 8,88 MByte/s; 4,21 MByte/s	11,9 MByte/s; 6,52 MByte/s; 4,14 MByte/s
Transferr. N-Standard (WLAN-LAN + offen)	8,3 MByte/s	8,69 MByte/s	7,75 MByte/s	10,5 MByte/s
Transferrate (LAN-LAN)	119 MByte/s	98,4 MByte/s	11,9 MByte/s	11,8 MByte/s
Ping Internetseite (LAN/N-WLAN WPA2)	33 ms/36 ms	29 ms/34 ms	33 ms/31 ms	35 ms/37 ms
FAZIT	+ WLAN-Leistung + Benutzeroberfläche − Kein 802.11g zu erzwingen	+ Jugendschutz-Filter + Ausstattung − WLAN-Leistung	+ WLAN-Leistung − Nur 100 MBit/s-LAN − Benutzeroberfläche	+ WLAN-Leistung + Benutzeroberfläche − Nur 10/100 MBit/s-LAN
	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★½☆	Wertung: ★★★½☆



GTX 780: Acht mal High-End im Test

Von: Raffael Vötter

Seit Veröffentlichung der GTX-780 sind gut drei Monate verstrichen und viele neue Modelle erschienen – wir vergleichen insgesamt acht Exemplare.

Sieht man vom stolzen Preis ab, ist die Geforce GTX 780 der neue Stern am High-End-Himmel. Die Herstellerdesigns übertreffen nicht nur die (zweifellos gelungene) Referenzkarte, sondern auch die Geforce GTX Titan und das sowohl in puncto Leistung als auch Lautstärke – für deutlich weniger Geld! Die günstigste GTX 780 fiel bei Redaktionsschluss unter die 550-Euro-Barriere und nähert sich damit einem Preisniveau, das viele High-End-Freunde zu zahlen gewillt sind. PC Games versammelt für euch acht grundverschiedene Modelle und verrät, welchem Hersteller ihr euer sauer Erspartes anvertrauen könnt.

ÜBERTAKTUNGS-EXKURS

Da uns schon des Öfteren Fragen erreichten, wie wir die in der Testtabelle angegebenen Übertaktungswerte ermitteln, möchten wir ein paar Worte darüber verlieren. Grafikkarten des Typs GTX 780/770/760 laufen unterhalb von 80 °C konstant mit ihrem Maximalboost – in Spielen. Die prozentuale Übertaktung um 10/15/20 Prozent basiert folglich auf dem Boost-Wert. Damit der Kerntakt konstant gehalten wird, erhöhen wir zusätzlich das Power Target (PT) und die Kernspannung auf ihre Maximalwerte. Die Lüftersteuerung bleibt unangetastet.

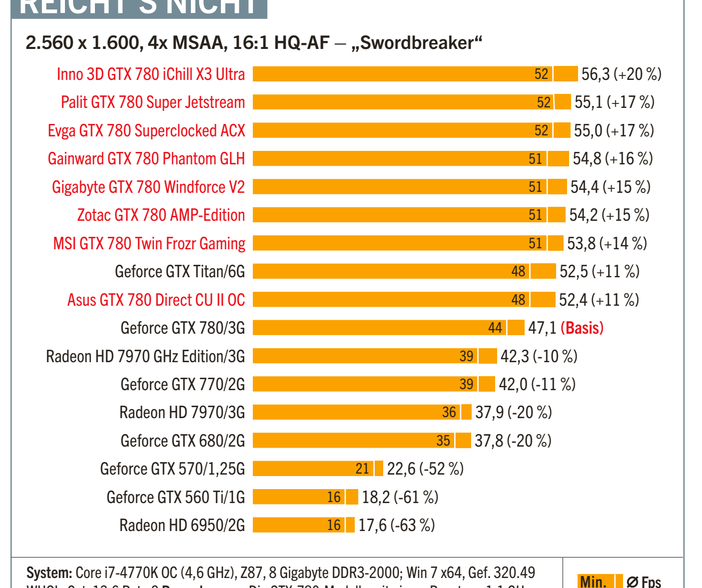
Die meisten Karten arbeiten infolgedessen mit 106 Prozent PT bei 1,21 Volt und legen automatisch ein bis zwei Boost-Stufen nach (anstelle von 100 Prozent PT bei meist 1,162 Volt). Ohne diese Maßnahmen hätte ein Übertaktungstest relativ wenig Sinn, da das Power Target mitunter eingreift und den Takt senkt. Werden sowohl der Grafikchip als auch der Speicher stark übertaktet, lässt sich das jedoch nicht bei jeder Karte vermeiden. Aus Leistungssicht sollte man dem Kerntakt Vorrang gewähren. Anschließend müssen die Grafikkarten eine Viertelstunde *Crysis 3* mit maximalen Details über sich ergehen lassen und erst dann wandert ein Wert für die Übertaktung (Overclocking) als „stabil“ in die Testtabelle.

ASUS GEFORCE GTX 780 DIRECT CU II OC:

Im ersten Test der Asus GTX 780 DC2OC mussten wir noch die relativ aggressive Lüftersteuerung bemängeln. Die gute Nachricht: Asus hat die Kritik der Presse angenommen und entsprechend nachgebessert. Mit dem überarbeiteten BIOS, das Interessenten im Support-Bereich der Asus-Webseite finden, sinkt die Lautheit deutlich. Der Hersteller gibt an, dass neu ausgelieferte Karten serienmäßig damit ausgestattet sind, aber beim Kauf besteht keine Sicherheit, dass ihr nicht ein Exemplar der ersten Charge erwischt.

Im Leerlauf legt die PWM-Lüftersteuerung nur noch 27 Prozent Drehkraft an (vorher: 37), womit gute 0,8 anstelle von 1,1 Sone erzeugt werden. Unter Last halbiert sich die Geräuschbelastung nahezu, wir messen nun leise 2,0 anstelle von 3,9 Sone. Natürlich hat die neue Stille zwei Haken, diese sind aber verschmerzbar: Die Komponenten, allen voran der Grafikchip, werden unter Last etwa sieben Grad wärmer, sodass die Leistungsaufnahme um wenige Watt ansteigt. Da zu keiner Zeit das Temperature-Target von 80 Grad Celsius erreicht wird, hält die Asus GTX 780 DC2 OC ihren Boost nach wie vor auf 993 MHz und ist mit dem neuen BIOS definitiv ein attraktives Produkt.

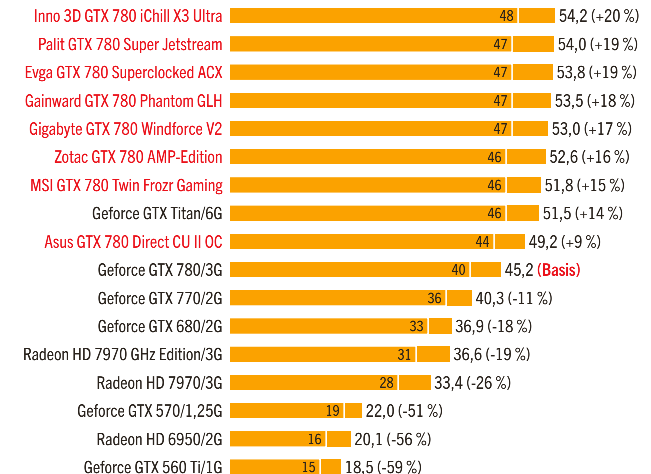
BATTLEFIELD 3: FÜR 60 FPS IN 1600P REICHT'S NICHT



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win 7 x64, Gef. 320.49 WHQL, Cat. 13.6 Beta 2 **Bemerkungen:** Die GTX-780-Modelle mit einem Boost um 1,1 GHz nehmen die 55-Fps-Marke, die GTX Titan wird eindeutig geschlagen.



CRYSIS 3: SUPERFLÜSSIG IN FULL HIGH DEFINITION



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Win 7 x64, Gef. 320.49 WHQL, Cat. 13.6 Beta 2 **Bemerkungen:** Die Erhöhung des Kerntakts/Boosts schlägt bei allen GTX-780-Herstellerkarten klar durch – zwischen 9 und 20 Prozent ist alles dabei.

PALIT GEFORCE GTX 780 SUPER JETSTREAM:

Der Hersteller Palit kann dank hoher Taktraten zwar immer wieder in den Benchmarks der PC Games glänzen, schrammte jedoch wegen verbesserungsfähiger Lautstärke regelmäßig an einer Auszeichnung vorbei. Was lange währt, wird endlich gut: Die GTX 780 Super Jetstream kombiniert einen stattlichen GPU-Boost mit großer, aber leiser Kühlung. Im Test arbeitet die Karte stets mit 1.110/3.100 MHz für GPU/RAM (+23 % auf den Referenz-Boost, +3 % beim Speicher), hält den Kern dabei unter 80 Grad Celsius und erzeugt schlimmstenfalls eine Lautheit von 2,0 Sone. Der Hersteller nutzt die üppige Kühlfläche seiner 2,5-Slot-Karte (4,6 cm Breite; belegt mehr als zwei PCI-E-Steckplätze auf der Hauptplatine) folglich, um die drei Axiallüfter niedrigtourig drehen zu lassen – Asus erreicht die gleiche Lautheit und Temperatur mit einem kräftigen Dual-Slot-Design (siehe links/oben).

Ernsthafte Mängel weist die Karte nicht auf, einzig die lediglich zweijährige Garantie ist im illustren Testfeld schwach. Übrigens bietet Palit auch eine Jetstream ohne „Super"-Zusatz mit geringeren Frequenzen an. Wir raten jedoch zur Super-Variante, da ihr hier rund neun Prozent höhere Taktraten für einen vierprozentigen Aufpreis erhaltet. Alles in allem ist die GTX 780 Super Jetstream von Palit überdurchschnittlich schnell und angenehm leise.

GIGABYTE GEFORCE GTX 780 WINDFORCE 3X OC REV 2.0:

Wenige Wochen nach dem GTX-Titan-Debüt präsentierte der Hersteller Gigabyte seinen neuen Kühler der „Windforce 3x"-Reihe, welcher sich bis zu einer Leistungsaufnahme von 450 Watt eignen soll. Auf der GTX 780 kommt das Design erstmals werkseitig zu Ehren – bei der GTX Titan Windforce 3x OC ist Gigabyte wegen Nvidias Custom-Design-Verbot gezwungen, eine Referenzkarte mit beigelegtem Windforce zum Selbstumbau (!) auszuliefern.

Im Praxiseinsatz schlägt sich der hochwertig verarbeitete Dual-Slot-Kühler mit seinen drei Axiallüftern und schwarz lackierter Aluminiumhaube gut: Im Leerlauf ist die Karte bei einer Lautheit von 0,2 Sone unhörbar, beim Spielen dreht das Lüftertrio jedoch mit bis zu 2.650 U/min auf und erzeugt eine Lautheit von befriedigenden 3,0 Sone – Augenhöhe zum Referenzdesign und hörbar leiser als Zotacs GTX 780 AMP. Wer möchte, senkt die Lüfterdrehzahl auf einen Wert um 50 Prozent, dann bleibt die Windforce OC auch unter Last unauffällig, ohne die magische 80-Grad-Marke zu erreichen.

Was die Spieleleistung angeht, so mischt Gigabytes Windforce OC trotz des nicht übertakteten Grafikspeichers vorne mit: Der Kern

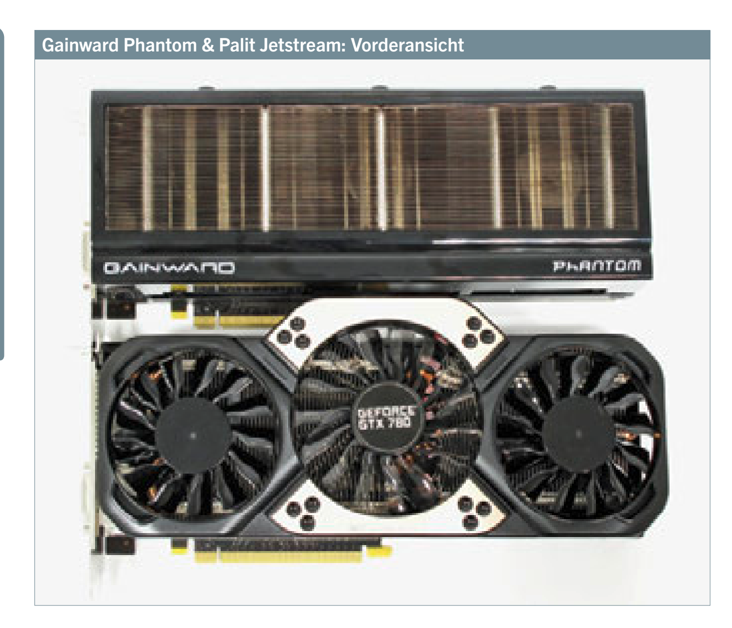
WUSSTET IHR, DASS …

- … aktuelle Geforce-Grafikkarten der 700er-Linie mit höchstens 1,21 Volt arbeiten dürfen? Die meisten GTX-780-Karten bleiben unter Spielelast bei rund 1,162 Volt (sofern ihr nicht eingreifen).
- … der GPU Boost und die angelegte Spannung in Abhängigkeit zur GPU-Qualität („ASIC quality") von Karte zu Karte und bis zu zwei Taktstufen à 13 MHz schwankt?
- … Karten mit GPU Boost 2.0 (alle GTX-7x0-Karten) ihren Maximalboost halten, wenn die Kühlung stark genug ist? Das Ziel eines jeden Kühlers ist, unterhalb des Temperaturziels („Temperature Target") von standardmäßig 80 Grad Celsius zu bleiben.
- … eine Geforce GTX 780 mit 1.006 MHz im Mittel so schnell ist wie eine GTX Titan mit 876 MHz? Dieses Niveau erreichen alle getesteten GTX-780-Modelle – einige deutlich mehr.
- … eine GTX 780 gegenüber einer Titan nur zwei Nachteile aufweist? Es fehlen 3 Gigabyte Speicher sowie die Fähigkeit, Berechnungen mit doppelter Genauigkeit („Double Precision") besonders schnell auszuführen.
- … eure Garantie nicht erlischt, wenn ihr das Power Target in Tools erhöht? Erst Overvolting und Übertaktung verstoßen gegen die Garantiebestimmungen.

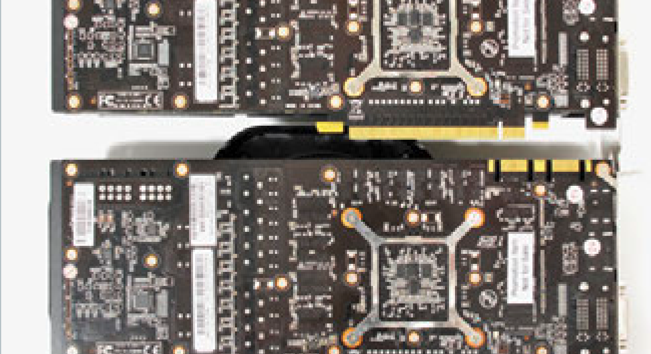


Gainward Geforce GTX 780 Phantom: Jeder der drei 80-mm-Lüfter unter dem Kühlrost lässt sich zwecks Reinigung entnehmen. Die Arretierung wird durch kleine Schrauben sichergestellt.

Gainward Phantom & Palit Jetstream: Vorderansicht



Gainward Phantom (oben) & Palit Jetstream (unten): Rückseite



Bewährtes Vorgehen bei Palit: Die Phantom-Karten der Palit-Marke Gainward basieren auf der gleichen Platine wie die Jetstream-Modelle, der Kühler macht den Unterschied – die GTX 780 Jetstream bietet eine größere Kühlfläche.

Gigabyte GTX 780 Windforce V2



Gigabyte bewirbt den aktuellen Windforce 3x mit einer Kühlleistung von bis zu 450 Watt. Auf der GTX 780 Revision 2.0 muss er „nur" etwa 250 Watt abführen.

boostet in Spielen auf 1.097 MHz, was gegenüber der Referenz einem Plus von 22 Prozent entspricht. Wenn's noch etwas mehr sein darf: Das großzügige Power Target erlaubt unserem Muster im Übertaktungstest bis zu 1.202/3.703 MHz (+10/23 %), ohne dass die Drosselgrenze erreicht wird. Fest steht: Gigabytes Windforce OC ist die schnellste GTX 780 mit Dual-Slot-Kühlung.

GAINWARD GEFORCE GTX 780 PHANTOM „GOES LIKE HELL"

Wie ihr der Randspalte entnehmen könnt, ähneln sich die GTX 780 Jetstream und die höllisch schnelle und dabei relativ leise GTX 780 Phantom nicht nur, sie basieren auf identisch bestückten Platinen. Ähnliches gilt für den Takt: Die Jetstream entspricht der Phantom (902/1.033/3.004 MHz GPU/Boost/RAM), die Super Jetstream der Phantom GLH (980/1.100/3.100 MHz). Letztere haben wir im Test, da auch hier der Aufpreis geringer als das Taktplus ausfällt. Mit dieser Information im Hinterkopf verwundert es nicht, dass die Karten in Benchmarks auf Augenhöhe liegen – obwohl sich unser Phantom-Muster einen Boost-Schritt spart. Derartige Abweichungen hängen mit der Grafikchip-Qualität zusammen, welche auch beim gleichen Modell schwankt.

In Sachen Kühlung hat das Palit-Design dank größerer Kühlfläche und Lüfter Vorteile: Die Phantom GLH wird bei vergleichbarer Leistungsaufnahme um bis zu drei Grad wärmer und etwas lauter. Die erzeugten 2,4 Sone sind in gewöhnlichen Spiele-PCs jedoch nicht auffällig und angesichts einer Leistungsaufnahme von 250 Watt in Ordnung. Tipp: Der freiliegende Kühlrost der empfehlenswerten High-End-Karte ist empfänglich für eine gute Gehäusebelüftung.

ZOTAC GEFORCE GTX 780 AMP-EDITION:

Zotacs flinke Dual-Slot-Karte mit vorbildlicher Ausstattung arbeitet mit 1.006 MHz Basistakt und boostet gewöhnlich auf 1.071 Megahertz; der 3 Gigabyte große GDDR5-Speicher werkelt mit 3.105 Megahertz. Mit diesen Werten gehört die Zotac GTX 780 AMP zu den schnellsten Versionen der Geforce GTX 780. Während Zotacs Titan AMP notgedrungen das Referenzkühldesign nutzt, thront auf der 780 AMP der neue „Triple Silencer". Dieser basiert auf dem mit der GTX 680 AMP (v2) eingeführten „Dual Silencer" und ergänzt ihn um einen weiteren Lüfter. Vorbildlich: Die Zotac GTX 780 AMP verfügt nicht nur über ausreichend dimensionierte VRM-Kühler und eine Kühlplatte für den Speicher, die Kühler sind außerdem verschraubt – bei vielen anderen Grafikkarten werden die Wandlerkühler lediglich aufgesteckt.

Zwar erzielt der Kühler gute Temperaturwerte, allerdings auf Kosten der Ruhe: Beim Spielen messen wir eine Lautheit von ausreichenden 3,8 Sone. Kurios: Ist kein Grafiktreiber installiert, arbeiten die Lüfter mit kaum wahrnehmbaren 0,3 Sone, erst nach Installation des Geforce-Treibers setzt die Lüftersteuerung den dauerhaften PWM-Wert von 36 Prozent. Gängige Hilfsprogramme können diesen Wert nicht unterschreiten, weshalb die Lautheit von 1,4 Sone in jeder Lage abseits von Spielen gilt. PC-Games-Tipp: Die Lüfter auf 45 Prozent ihrer PWM-Stärke (automatische Einstellung: 53 Prozent) fixieren, dann erzeugt die Grafikkarte lediglich 2,6 Sone. Fazit: schnelle, relativ laute, aber üppig ausgestattete GTX 780.

ALTERNATIVEN VON INNO 3D, EVGA UND MSI:

Leise, schnell oder beides gleichzeitig. In der Testtabelle findet ihr alle bislang getesteten Alternativen. Neben der leisen MSI GTX 780 Twin Frozr Gaming verdient auch die Inno 3D iChill mit „Herculez X3"-Kühler Erwähnung, da sie die schnellste, kühlste, aber auch größte Geforce GTX 780 darstellt. Falls ihr mit der Evga Superclocked ACX liebäugelt, schreibt vorher eine E-Mail an den Support: Man munkelt, es gäbe ein überarbeitetes BIOS, das nicht auf der Webseite zum Download bereitsteht. ❑

FAZIT

Marktübersicht GTX 780

Welches der getesteten Modelle ihr auch kauft: Die Leistung der sündhaft teuren GTX Titan wird von allen erreicht und teilweise sogar deutlich überboten. Viele Karten kombinieren diese Höchstleistung mit leiser Kühlung. Übrigens: Wer bei einem teilnehmenden Shop zugreift, erhält das Spiel *Splinter Cell Blacklist* gratis dazu.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

PC Games TOP-PRODUKT 10/2013 1,70 (GTX 780 iChill Herculez X3 Ultra)

PC Games TOP-PRODUKT 10/2013 1,74 (GTX 780 Super Jetstream)

PC Games TOP-PRODUKT 10/2013 1,74 (GTX 780 Twin Frozr Gaming)

Produkt	GTX 780 iChill Herculez X3 Ultra	GTX 780 Super Jetstream	GTX 780 Twin Frozr Gaming	GTX 780 Windforce 3x OC Rev. 2
Hersteller/Webseite	Inno 3D (www.inno3d.com)	Palit (www.palit.biz)	MSI (http://de.msi.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 610,-/mangelhaft	Ca. € 560,-/ausreichend	Ca. € 580,-/ausreichend	Ca. € 600,-/mangelhaft
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.304/192/48	2.304/192/48	2.304/192/48	2.304/192/48
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	324/324 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.006 (Boost: 1.124)/3.105 MHz (+17/3 % OC)	980 (Boost: 1.110)/3.100 MHz (+14/3 % OC)	902 (Boost: 1.045)/3.004 MHz (+5/0 % OC)	954 (Boost: 1.097)/3.004 MHz (+11/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**2,93**	**2,78**	**2,88**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Hersteller	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Herculez X3", Triple-Slot (!), 5 Heatp. à 6 mm, 3x 90 mm axial, VRM-/RAM-Kühler, Backplate	„Jetstream", 2,5-Slot, 5 Heatp. à 6 mm, 3x Axial-lüfter (1x 90, 2x 80 mm), VRM-/RAM-Platte	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 HP (2x 10, 3x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-Platte	„Windforce 3x", Dual-Slot, 6 HP (2x 8, 4x 6 mm), 3 x 75 mm axial, verschr. VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools/Spiele	3D Mark Advanced (Key), Treiber	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber	Afterburner & MSI Gaming App, Treiber	OC Guru II (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (englisch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA, 1x Molex-auf-6-Pol, Stoff-Mauspad	DVI-VGA, HDMI-DVI, 2x6-auf-8-Pol-Adapter	Alle nötigen Stromadapter; DVI-VGA-Adapter	2 x Strom; Molex auf 6-Pol
Sonstiges	PC-Games-Tipp: 35 % Lüfterkraft @ 3D: 1,5 Sone	Powertarget limitiert Overclocking	Referenzplatine	V2-Version mit 8 anstelle von 6 VRM-Phasen
Eigenschaften (20 %)	**2,05**	**2,04**	**2,01**	**2,04**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	28/61/61 Grad Celsius	31/75/75 Grad Celsius	28/76/77 Grad Celsius	31/72/77 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,7 (31 %)/1,9 (42 %)/1,9 (42 %) Sone	0,3 (30 %)/2,0 (52 %)/2,0 (52 %) Sone	0,4 (34 %)/1,6 (48 %)/1,6 (48 %) Sone	0,2 (17 %)/3,0 (58 %)/3,5 (62 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Moderat (je nach Last: Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	15/19/16 Watt	14/18/17 Watt	13/16/14,5 Watt	15/19/17 Watt
Leistungsaufnahme BC2/Anno 2070/Extremfall	242/243/265 Watt	249/254/262 Watt	246/246/277 Watt	248/250/300 Watt
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.235)/nein (1.290)/nein (1.350 MHz)	Ja (1.220)/nein (1.275)/nein (1.330 MHz)	Ja (1.150)/ja (1.200)/nein (1.255 MHz)	Ja (1.205)/nein (1.260)/nein (1.315 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.415)/nein (3.570)/ja (3.725 MHz)	Ja (3.410)/ja (3.565)/nein (3.720 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,187 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 103 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 105 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,0 (PCB: 26,7)/5,2 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol	28,0 (PCB: 26,7)/4,6 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol	26,7/3,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vertikal)	28,7 (PCB: 26,7)/3,9 cm; 2x 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,21**	**1,25**	**1,30**	**1,28**
FAZIT	+ Extrem schnell (über Titan-Niveau) + Mächtiger, leiser Kühler − Platzbedarf & Leistungsaufnahme (3D)	+ Durchgängig leiser Kühler + Relativ günstig − Nur 2 Jahre Garantie	+ Leiseste GTX 780 (unter Last) + 3 Jahre Garantie − Nur geringfügig übertaktet	+ Hoher Kerntakt/Boost + Im Leerlauf unhörbar … − … unter Last nicht mehr
	Wertung: 1,70	**Wertung: 1,74**	**Wertung: 1,74**	**Wertung: 1,75**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	GTX 780 Direct CU II OC	GTX 780 Phantom GLH	GTX 780 AMP-Edition	GTX 780 Superclocked ACX
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	Gainward (www.gainward.de)	Zotac (www.zotac.com)	Evga (eu.evga.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 590,-/ausreichend	Ca. € 600,-/mangelhaft	Ca. € 610,-/mangelhaft	Ca. € 600,-/mangelhaft
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.304/192/48	2.304/192/48	2.304/192/48	2.304/192/48
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	324/324 MHz (0,900 VGPU)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	324/324 MHz (0,862 VGPU)	324/324 MHz (0,862 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	888 (Boost: 993)/3.004 MHz (+3/0 % OC)	980 (Boost: 1.097)/3.100 MHz (+14/3 % OC)	1.006 (Boost: 1.071)/3.105 MHz (+17/3 % OC)	967 (Boost: 1.110)/3.004 MHz (+12/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**2,93**	**2,68**	**2,78**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Hersteller	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Direct CU II", Dual-Slot, 5 HP (3x 8, 2x 6 mm), 2x 100 mm axial, VRM-Kühler, Backplate	„Phantom", 2,5-Slot, 5 Heatpipes à 8 mm Durch-messer, 3x 80 mm axial, VRM-/RAM-Platte	„Triple Silencer", Dual-Slot, 3 Heatp. à 6 mm, 3x axial (1x 90, 2x 75 mm), VRM-/RAM-Kühler	„Air Cooling Xtreme", Dual-Slot, 5 HP (4x 8, 1x 6 mm), 2 x 90 mm axial, VRM-/RAM-Platte
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Expertool (Tweaker), Treiber	Splinter-Cell-Paket (Coupon); Firestorm-Tool	Precision X (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre (5 bei Registrierung)	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1x Strom: 2x6-auf-8-Pol, SLI-Brücke	DVI-VGA, HDMI-DVI, 2x6-auf-8-Pol-Adapter	Alle nötigen Stromadapter; DVI-VGA-Adapter	Alle nötigen Stromadapter; DVI-VGA; Poster
Sonstiges	Custom-PCB; Tipp: 40 % Lüfter in 3D: 1,5 Sone	Lüfter herausnehmbar; Powertarget limitiert OC	Powertarget limitiert Overclocking	PC-Games-Tipp: 50 % Lüfterkraft @ 3D: 2,1 Sone
Eigenschaften (20 %)	**2,02**	**2,08**	**2,27**	**2,23**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	30/74/75 Grad Celsius	30/77/78 Grad Celsius	28/70/70 Grad Celsius	29/70/70 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,8 (27 %)/2,0 (47 %)/2,1 (48 %) Sone	0,3 (33 %)/2,4 (58 %)/2,6 (60 %) Sone	1,4 (36 %)/3,8 (53 %)/4,0 (53 %) Sone	1,0 (39 %)/3,2 (60 %)/3,2 (60 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	21/25/24 Watt	13/19/17 Watt	15/19/17 Watt	14/17/15 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	230/232/253 Watt	238/241/260 Watt	257/257/257 Watt	241/247/255 Watt
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.090)/ja (1.140)/ja (1.190 MHz)	Ja (1.205)/nein (1.260)/nein (1.315 MHz)	Ja (1.180)/nein (1.230)/nein (1.285 MHz)	Ja (1.220)/nein (1.275)/nein (1.330 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (3.410)/ja (3.565)/nein (3.720 MHz)	Ja (3.415)/ja (3.570)/nein (3.725 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 110 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 106 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,8 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	27,4 (PCB: 26,7)/4,8 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	28,0 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	26,7/3,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,31**	**1,26**	**1,28**	**1,28**
FAZIT	+ 3 Jahre Garantie + Starker Dual-Slot-Kühler … − … der erst mit neuem BIOS leise ist	+ Hohe Taktraten + Herausnehmbare Lüfter − Nur 2 Jahre Garantie	+ *Splinter Cell*-Spielebündel + Bis zu 5 Jahre Garantie − Lautheit/Verbrauch über Titan-Niveau	+ Schneller als eine GTX Titan + 3 Jahre Garantie − Kühler könnte leiser sein
	Wertung: 1,76	**Wertung: 1,76**	**Wertung: 1,76**	**Wertung: 1,77**

Der kleine Centurion im Test

Von: Carsten Spille/Reinhard Staudacher

Der Centurion FX-9590 geriet in die Schlagzeilen, weil er beim Verbrauch klotzt und nicht kleckert. Mit der „kleinen“ Version spart ihr jedoch lediglich Geld, aber keinen Strom.

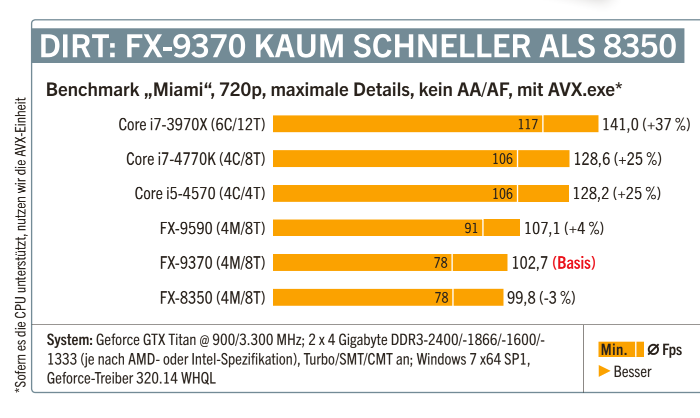


Bild: EyeWire

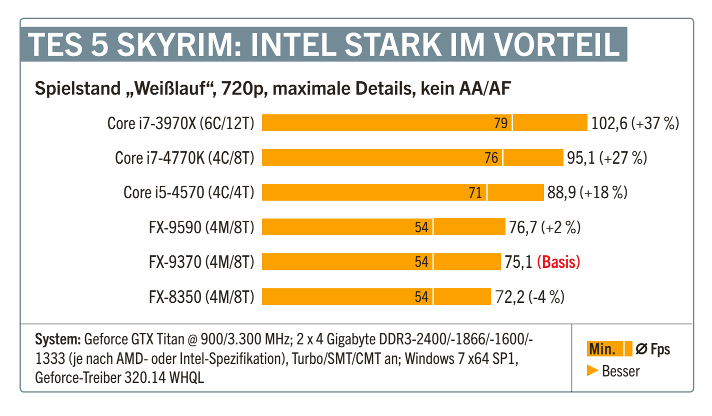
Die FX-Reihe mit einer vorangestellten „9“ in der Modellbezeichnung stellt AMDs neues High-End-Segment dar. In der Tat zeigte unser erster Test, dass der FX-9590 der bisher schnellste Prozessor aus dem Hause AMD ist – allerdings mit einigen Nachteilen: Die CPU ist auf eine thermische Verlustleistung (TDP) von 220 Watt ausgelegt und bringt viele Hauptplatinen und Prozessor-Kühler in arge Bedrängnis. Aber auch das Portemonnaie ächzt bei einem Preis von 750 Euro. Zumindest dort will der FX-9370 für Linderung sorgen. Mit ihm kostet der Einstieg in AMDs High-End-Liga dann nur noch etwa 280 Euro.

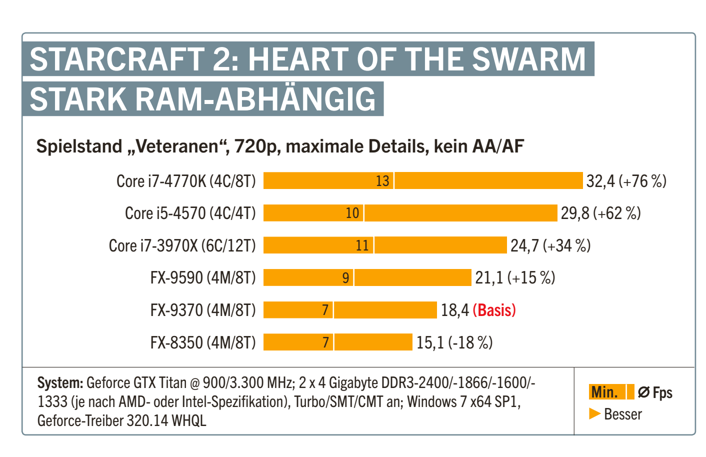
LOHNT SICH DAS SPAREN?

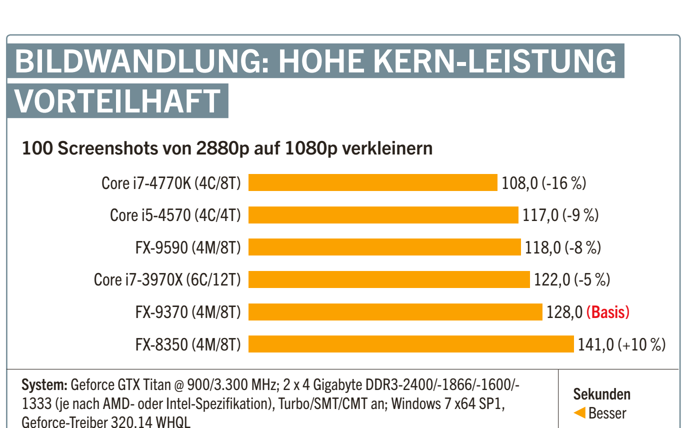
Wie bei jeder Komponente stellt sich auch hier die Frage, ob sich der Verzicht auf bestimmte Features lohnt, um einige Euro zu sparen. Im Falle des FX-9370 stellen wir fest: definitiv ja. Es handelt sich bei dem Prozessor wie beim FX-9590 um einen übertakteten FX-8350, die beiden Rechenzentralen sind also im Prinzip baugleich. Allerdings arbeitet der FX-9370 mit einem etwas niedrigeren Basistakt als das Topmodell. Statt 4,7 sind es nur 4,4 Gigahertz. Im Turbo-Modus bleibt die 5-Gigahertz-Marke unerreicht: Der FX-9370 begnügt sich mit maximal 4,7 Gigahertz. Das war es im Prinzip aber auch schon mit den Unterschieden. Der FX-9370 unterstützt offiziell weiterhin DDR3-2400 und die TDP liegt trotz des niedrigeren Takts immer noch bei 220 Watt – ein Wert, den wir bisher nur von High-End-Grafikkarten, nicht aber von Prozessoren gewohnt waren. Der FX-9370 erbt deshalb auch die



*Sofern es die CPU unterstützt, nutzen wir die AVX-Einheit







Einschränkungen in Bezug auf die Plattform, auf der er betrieben wird. Bei Weitem nicht jedes Mainboard ist in der Lage, die Centurions mit ausreichend Energie zu versorgen. Zudem braucht man als geneigter Käufer ein starkes Netzteil sowie eine gute Kühlung.

KEINE KOMPATIBILITÄSANGABE

Eine offizielle Kennzeichnung für „Centurion-kompatible" Produkte gibt es bisher jedoch nicht. Das liegt daran, dass der Centurion eigentlich nicht für den freien Markt bestimmt war, sondern nur an OEM-Hersteller verkauft werden sollte, die ihre Komplett-PCs damit ausrüsten. Dennoch fanden AMDs Flaggschiffe ihren Weg in den Einzelhandel. Beim Hardwarekauf hilft es also nur, die Spezifikationen der Produkte genau zu überprüfen. Passende Kühler erkennt man an den TDP-Angaben, bei Hauptplatinen hilft leider nur das Studieren von Tests.

UNSERE TESTMETHODEN IM DETAIL

Für unseren Leistungsmessungen überprüfen wir die Rechenkraft des Prozessors mit insgesamt sechs Spielen (*Anno 2070*, *Battlefield 3*, *Crysis 3*, *Dirt Showdown*, *Starcraft 2* und *Skyrim*). Des Weiteren bestimmen wir die Gesamtleistung des Prozessors in 7-Zip, Faststone Image Viewer, Luxmark 2.0 und x264 HD.

Die Einstellungen des Hauptspeichers orientieren sich an den vom Hersteller vorgegebenen Maximalangaben, beim Centurion also DDR3-2400 mit den Timings 11-12-12-30. In Spielen sorgt eine Geforce GTX Titan mit einer Taktung von 900/3.300 Megahertz für die Grafikbeschleunigung. Damit und mit möglichst niedrigen Settings versuchen wir, eine Grafiklimitierung zu verhindern. Die Verbrauchsangaben beziehen sich auf das gesamte System, als Grafikkarte kommt auch eine Geforce GTX Titan zur Anwendung. Da der Centurion aber spezielle Anforderungen an das Mainboard stellt, konnten wir hier nicht mit unserer Standard-Plattform messen.

DIE LEISTUNG IN SPIELEN

Bereits beim Test des großen Bruders FX-9590 stellten wir fest, dass die Performance des Centurions zwar gut ausfällt, jedoch keineswegs beeindrucken kann. Vor allem aber steht die Leistung der AMD-Boliden in keinem vernünftigen Verhältnis zum Preis. Beim FX-9370 bessert sich das Preis-Leistungs-Verhältnis zwar stark, aber ein Schnäppchen ist die CPU dennoch nicht. Erwartungsgemäß sortiert sie sich in Spielen zwischen dem FX-9590 und dem FX-8350 ein. Im normierten Spiele-Index liegt der kleine Centurion mit 76,7 Prozent nur knapp unter dem FX-9590 (77,6 Prozent) und etwas deutlicher über dem FX-8350 (70,7 Prozent). Unter den Intel-Prozessoren liegt der i7-2600K dem FX-9370 im Leistungsindex am nächsten. In unserem Spiele-Benchmark-Parcours profitiert einzig und alleine *Starcraft 2* von einem Prozessor der FX-9-Serie. Das liegt jedoch nicht an der so viel höheren Rohleistung, sondern am Spiel, dessen Fps stark mit der RAM-Leistung korrelieren. Ein Core i7-4770K platziert sich in allen Benchmarks vor dem FX-9350 und kostet nur wenige Euro mehr. Außerdem liegt sein Verbrauch mit einer TDP von 84 Watt nur bei einem Bruchteil der Centurions.

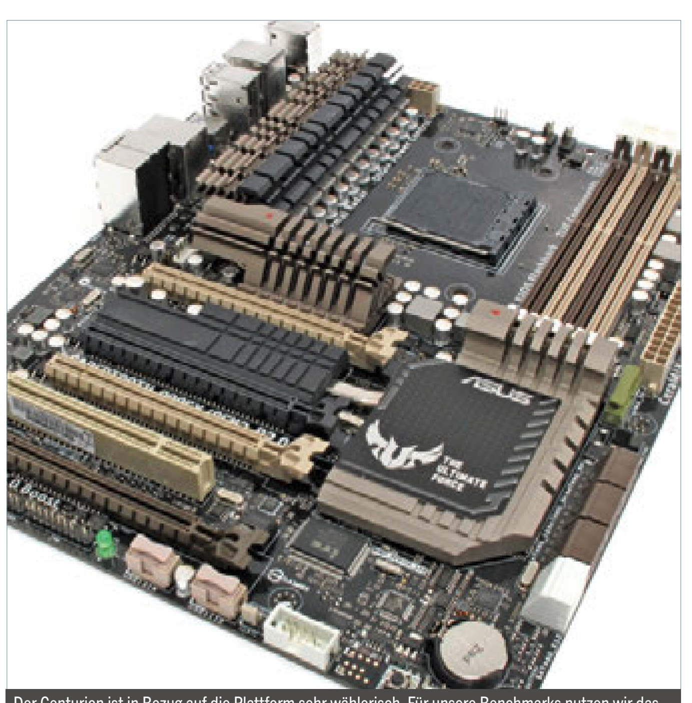
LEISTUNG BEIM ZIPPEN UND KONVERTIEREN

Bei der Anwendungsleistung profitieren die FX-Prozessoren von der goßen Anzahl der physisch vorhandenen Kerne und ihrem hohen Takt. Allerdings gewinnen sie auch hier keinen Abstand zur Konkurrenz. Während sich Haswells vor allem im Faststone Image Viewer als die effizienteren Prozessoren zeigen, liegen die FX-CPUs der 9er-Serie im x246-HD-Bechmark ziemlich weit vorne. Der FX-9370 wird noch knapp vom i7-4770K geschlagen. Nur der i7-3970X kann sich als flinker Sechskerner weit vom Rest des Feldes absetzen. ❑

FAZIT

Der kleine Centurion

Nach dem FX-9590 ist der FX-9370 ein wesentlich vernüftigeres Produkt, vor allem was die Preisgestaltung angeht. Richtig glänzen kann die FX-9-Reihe aber auch durch ihr kleines Modell nicht: Ein FX-8350 ist in Spielen kaum langsamer, kostet aber 120 Euro weniger. Den Performance-Unterschied gleicht man durch Übertaktung aus. Und für 10 Euro mehr erhält man einen Core i7-4770K, der dem FX-9370 in unserem Benchmark-Parcours in allen Disziplinen (deutlich) überlegen ist.



Der Centurion ist in Bezug auf die Plattform sehr wählerisch. Für unsere Benchmarks nutzen wir das Asus Sabertooth 990FX Gen 3 in der Revision 2.0.

X264 HD: FX-PROZESSOREN GUT MIT DABEI

x264 HD Benchmark v5.0 x64, Test #2 (1080p-Video-Konvertierung)

Prozessor	Fps
Core i7-3970X (6C/12T)	20,7 (+28 %)
FX-9590 (4M/8T)	17,3 (+7 %)
Core i7-4770K (4C/8T)	16,3 (+1 %)
FX-9370 (4M/8T)	16,2 (Basis)
FX-8350 (4M/8T)	15,1 (-7 %)
Core i5-4570 (4C/4T)	13,2 (-19 %)

System: Geforce GTX Titan @ 900/3.300 MHz; 2 x 4 Gigabyte DDR3-2400/-1866/-1600/-1333 (je nach AMD- oder Intel-Spezifikation), Turbo/SMT/CMT an; Windows 7 x64 SP1, Geforce-Treiber 320.14 WHQL

Fps ▶ Besser

Produkt	FX-9370
Hersteller	AMD, www.amd.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 290,-/ausreichend
Codename, Stepping	Vishera (Piledriver), C0
Offizieller Sockel	AM3+ (942 Kontakte)
Basistakt (Turbo für alle und einen Kern)	4,4 GHz (4,5 bis 4,7 GHz)
Ausstattung (20 %)	**2,15**
Grafikeinheit	Nicht vorhanden
L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul)	16 Kilobyte/64 Kilobyte
L2-Cache (je Kern/Modul)	2.048 Kilobyte
L3-Cache (insgesamt)	8 Megabyte
Stromsparfunktionen	Ja, inklusive Powergating (C6)
Befehlssatz-Erweiterungen	SSE bis 4.2, AVX, AES, XOP, FMA3/4
64-Bit-Fähigkeit, Virtualisierung	Vorhanden, vorhanden
SMT, IOMMU	Nicht vorhanden, vorhanden
Sonstige Ausstattung	Keine Angabe
Eigenschaften (20 %)	**1,65**
Anzahl CPU-Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt	4, 2.400 MHz
Offener Multiplikator	Ja (bis 35)
Übertaktung per Referenztakt?	Ja
Speicher-Unterstützung/-Kanäle	DDR3-2400, zwei
ECC-Unterstützung, TDP laut Hersteller	Vorhanden, 220 Watt
Integrierte PCI-Express-Lanes	Nicht vorhanden
Transistoren, Fertigungsverfahren, Die-Size	1.200 Millionen, 32 nm, 315 mm²
Leistung (60 %)	**1,85**
Spiele- und Anwendungsleistung (CPU)	74,4 / 80,1 Prozent
Spieleleistung (iGPU)	Nicht möglich
Leistungsaufnahme Leerlauf/ ST / MT / Spiel	60 / 134 / 319 / 394 Watt*
FAZIT	+ Gute Anwendungsleistung − Hoher Stromverbrauch − Immer noch hoher Preis Wertung: **2,70**

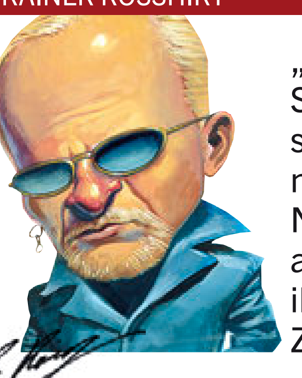
* Aufgrund der besonderen Anforderungen der CPU konnten wir nicht mit unseren Standard-Komponenten für Mainboard und Netzteil testen.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Ich gehöre zu der Sorte Mensch, die sich bezüglich Technik immer gerne das Neuste kauft. Ihr auch, sonst würdet ihr ja nicht diese Zeitschrift lesen."

Aber es gibt offensichtlich nicht nur Leute, die sich heutige Technik zulegen, es gibt auch die sogenannten „Early Adopter". Das sind die, die sich heute die Technik von morgen kaufen. Alle Kunden, die zehn Minuten nach Markteinführung schon die neueste Konsole besitzen, gehören ebenso dazu wie die Camper vor dem Apple Store, wenn ein neues Modell ansteht. Ich kann das verstehen, bin aber diesbezüglich anderer Meinung. Und dann gibt es natürlich auch die Leute, die sich heute die Technik von übermorgen kaufen. Alle Kunden von 4K-Fernsehern zähle ich dazu. Ganz abgesehen vom Preis und der unschönen Tatsache, dass ab einer gewissen Entfernung vom Screen der Unterschied zu HD nur noch von Eulen und Adlern wahrgenommen werden kann, schreckt mich persönlich auch ab, dass es nach wie vor keine geeigneten Wiedergabegeräte zu kaufen gibt, um damit Filme sehen zu können. Ach ja, dies würde auch HDMI 2 voraussetzen, was demnächst kommen soll. Dass bis dato zwar der Preis dafür von astronomisch bereits auf irre hoch gefallen ist, macht das Ganze zwar etwas besser, aber wie eine gute Idee kommt es mir dennoch nicht vor. Meinem Nachbarn schon. Er erzählte mir kürzlich, sich soeben solch ein Prachtexemplar moderner Technik gekauft zu haben. Immerhin schon für weniger als 2.000 Euro zu haben. Er wollte mir auch schon vorrechnen, dass ich viel zu viel Geld für Benzin ausgebe. Er selbst hat sich nämlich ein Elektroauto zugelegt, welches so gut wie gar kein Benzin benötigt, wenn man von den wenigen Litern absieht, die im Winter wegen der Heizung unabdingbar sind. Ich liebe moderne Technik, aber ich bin auch fähig, einen alten Taschenrechner zu benutzen. Sein rollender Eierbecher kostete vier Mal so viel wie mein gebrauchter Jeep (ich brauche keinen Neuwagen). Das gesparte Geld lege ich lieber an der Tankstelle an. Hinzu kommt, dass unsere Vorgärten selbst für dieses kleine Wägelchen zu klein sind und er darum extra dafür eine Garage anmieten musste – kaum zwei Kilometer entfernt. Ja, ich gebe zu, dass ich diesbezüglich eine Fortschrittsbremse bin, aber ich schätze meinen Komfort doch sehr und bin nicht so leidens- und zahlungsfähig wie mein Nachbar.
Und weil es gerade so Mode ist, hat er sich auch eine Dashcam auf das, was bei richtigen Autos ein Armaturenbrett ist, geklebt, damit er im Falle eines Unfalls Beweise für die Versicherung parat hat.
Ich bin offensichtlich nicht sehr mutig. Mich hat die Vorstellung, in einem Twezy einen Unfall zu haben, fürchterlich erschreckt. Noch dazu mit einer Dashcam an Bord. Sollte er solch einen Unfall in dem rollenden Eierbecher überleben, muss er damit rechnen, dass sich noch Generationen von Sachbearbeitern über die erschreckend hohen, spitzen Schreie und das anschließende leise „Plopp", wenn der Twizy zerplatzt, amüsieren.
Ja, ich bin eine Fortschrittsbremse.

E-MAIL & POST-ADRESSE
rr@pcgames.de
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Spamedy

„ein gutes Herz"

Hallo mein lieber Freund.

*Mein Name ist Rita Atamba, Ich bin eine freundliche nette fürsorgliche Mädchen mit ein gutes Herz, ich sah Ihr Profil Link auf http://www.******** und wurde interessiert in you. my Herz sagen mir, Ihnen zu schreiben und ich werde gerne viele Dinge mit you.am erwarten Ihre E-Mail,*

von Rita.

Post von netten, fürsorglichen Mädchen freut mich natürlich besonders. Vor allem, wenn das Mädchen nicht nur fürsorglich, sondern auch ausgesprochen vorausschauend ist. Die Gute hat immerhin mein Profil gefunden, noch ehe ich von dieser Seite überhaupt erfahren habe!

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Gamescom

„Bitte schnell antworten"

Liebes Computec Team,

ich fahre morgen Vormittag auf die Gamescom und wollte beim Gewinnspiel für Abonnenten teilnehmen. Habe die Zeitschrift im Abo. Leider habe ich aber meine Abonummer nicht zur Hand. Außerdem fehlt mir eine der Teilnehmerkarten. Da man auch als neuer Abonnent teilnehmen kann, müsste für die fehlende Karte ja eine Abobestätigung reichen. Bitte schnell antworten und mir die Bestätigung schicken, da ich gegen 9 Uhr losfahren möchte.

Liebe Grüße, Bernd

Lieber Bernd,
eine Antwort hast du ja bereits per E-Mail erhalten. Da die Gestaltung und der Druck der PC Games eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen, kann ich dein Anschreiben

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

leider erst jetzt, nach Ende der Gamescom, veröffentlichen. Und da wären wir auch schon bei dem zentralen Problem, welches wir beide miteinander haben. Dir eine Bestätigung deines Abos zuzusenden, stellt eigentlich kein Problem dar. Wenn du dich einen Tag vor deiner geplanten Abreise meldest, könnte es hingegen schon ein wenig in Richtung Problem tendieren. Okay – es wäre schwierig geworden, aber immerhin lösbar. Allerdings hast du die E-Mail am Freitag um 23.18 Uhr verschickt, was das Zeitfenster doch ungemein einengt. Die Mädels unserer Aboabteilung befanden sich leider schon im Feierabend und leiteten mir daher deine E-Mail am Montag, also viel zu spät, weiter. Ich versuchte die Situation zu retten, scheiterte jedoch am Bewilligungsantrag für die Zeitmaschine, welche zur fristgerechten Erledigung unabdingbar nötig gewesen wäre. Da ich solch dringliche Angelegenheiten immer wieder in meinem Postfach vorfinde, veröffentliche ich deine E-Mail stellvertretend. Bitte denkt daran, dass es vorkommen kann, dass eine Anfrage kurz vor Mitternacht nicht unbedingt sofort erledigt werden kann. Die Mehrheit meiner Kollegen ist tagaktiv (zumindest mehr oder weniger), verlässt gelegentlich den Arbeitsplatz und hat, entgegen anderslautender Gerüchte, sogar ein Privatleben. Wir überdenken den Vorschlag, dass im Impressum zusätzlich die Handynummern von mir und meinen Kollegen veröffentlicht werden, damit dringliche Anfragen auch nach Mitternacht noch kurzfristig geklärt werden können. Bis es so weit ist, seid bitte so nachsichtig und gebt uns wenigstens einen Arbeitstag lang Zeit, um zu antworten.

Quiz

„Die kenn ich“

Die kenn ich. Die arbeitet beim NSU in der Registratur und Datenvernichtung. Haupteinsatzgebiet Raum Nürnberg, versteckt im Schrank vom Computec-Verlag.

Grüße Michele

Oha! Du kennst jemanden vom NSU? Da du „beim“ und nicht „bei“ geschrieben hast, gehe ich davon aus, dass du nicht die NSU Motorenwerke meinst. Also bleibt der „nationalsozialistische Untergrund“. Ob es für dich spricht, da jemanden zu kennen, sei dahingestellt. Ich lege jetzt aber einfach alles zu deinen Gunsten aus und nehme an, dass du dich verschrieben hast, oder die Schlagzeilen der Zeitungen nur oberflächlich liest und etwas durcheinanderbringst. Aber egal, ob du wirklich NSU oder NSA (ja, so ein einzelner Buchstabe kann viel ausmachen!) meinst, keines der Mitglieder versteckt sich in unseren Schränken. Überhaupt versteckt sich nie jemand in unseren Schränken, zumal wir auch keinen einzigen Schrank im Haus haben, der noch genug Platz böte. In der Regel sind unsere Schränke voll mit Spielen, DVDs, CDs und anderem Plunder. Ich persönlich habe zwar auch schon eine ziemlich eindrucksvolle, schwarze Spinne dort vorgefunden, aber die war höchstwahrscheinlich weder vom NSU noch von der NSU und auch nicht vom NSA, wobei ich mir bei Letzterem nicht ganz sicher bin, da sie die Aussage verweigert hat und mit unbekanntem Ziel geflohen ist.

Werbung

„Das muss ja nicht sein“

Guten Tag,

ich hoffe, Sie können mir weiterhelfen. Wie kann ich auf pcgames.de Videos gucken, ohne dass die Werbung erscheint? Weil wenn ich ein Video auf eurer Homepage gucken will, wird auch Werbung gezeigt. Das muss ja nicht sein. Danke im Voraus!

Gruß M .

Nein, Sie haben natürlich vollkommen Recht. Die Werbung muss wirklich nicht sein. Wir könnten sie problemlos weglassen. Das Geld, welches für die Bezahlung von Redakteuren, Programmieren, Servern etc., etc., etc. nötig ist, müssten wir dann allerdings den Usern von pcgames.de in Rechnung stellen. Ich gehe aber davon aus, dass die überwiegende Mehrheit unserer User die kostenfreie Version bevorzugt und darum die Werbung als das sieht, was sie ist – eine Möglichkeit, den Inhalt zu finanzieren, ohne den Leser zur Kasse zu bitten. Leider gibt es nur diese zwei Varianten der Finanzierung. Sollten Sie eine dritte kennen, bitte lassen Sie es uns wissen!

Schlorp

„Kennen Sie da noch andere Bezugsquellen?“

Hallo Herr Rosshirt,

auch ich war mal im Besitz einer Aufnahme der legendären Band Schlorp. Leider konnte ich über die einschlägigen Online-Verkäufer keine Tonträger der Band mehr finden. Kennen Sie da noch andere Bezugsquellen?

Gruß: Towel

Da die Band Schlorp (siehe Ausgabe 08/13) nie über Niederbayern hinaus bekannt wurde, hat sich auch kein Verleger dafür interessiert. Mangels Interesse und Nachfrage sind somit nie offiziell Aufnahmen von Schlorp in den Umlauf gelangt. Mein persönlicher Datenträger (analoge Kassette – die Jüngeren unter euch können ja nach dem Begriff googeln) enthielt auch das berüchtigte Schlagzeug-Solo, welches 72 Minuten andauerte und nur dank des beherzten Eingreifens eines Notarztes gestoppt werden konnte, was seinen Wert verdreifacht – den Wert des Datenträgers natürlich, nicht den des Notarztes. Der war zu diesem Zeitpunkt unbezahlbar! Ich bin dennoch nicht bereit, mich für den Marktwert von drei Euro davon zu trennen, zumal mir schon Ihr Interesse an dieser Band zeigt, dass Sie entweder ein Witzbold oder nicht ganz bei Sinnen sind (eine Kombination vom beidem kann natürlich nicht ausgeschlossen werden). Die Band Schlorp war so unbekannt (und so lausig), dass sich selbst Tante Google weigert, sie zu kennen. Lediglich in Facebook ist Schlorp vertreten, allerdings handelt es sich hierbei um einen Hund (hoffe ich beim Anblick des Bildes zumindest).

Poster

„Poster sind etwas Tolles“

Hallo,

ich kann dem Leser aus der letzten Ausgabe nur zustimmen – Poster sind etwas Tolles.

Und eventuell wäre es ja möglich, auf die Rückseite der Poster Werbung zu drucken, dann würde die PC Games nicht teurer werden. Sprich

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Magnetpuzzle

Das Magnetpuzzle besteht aus 216 kleinen, magnetischen Kügelchen, die angeblich in beliebige Formen gebracht werden können. Klingt langweilig und sieht unspektakulär aus. Geliefert werden die Dinger in Würfelform. Hat man sie ausgepackt will man natürlich gleich etwas damit machen und im Nu hat man einen unansehnlichen, hässlichen Haufen daraus geformt. Das wäre der Moment gewesen, wo ich die Dinger in den Müll hätte werfen sollen! Aber nein, man versucht daraus wieder einen Würfel zu formen. Kaum eine Stunde später ist es mir dann auch gelungen. Die kleinen Biester sind nicht so charakterlos und formbar wie Knetgummi, sondern haben durchaus ihren eignen Willen. Spätestens jetzt hätte ich den Würfel ins Regal stellen und nie wieder anfassen sollen. Auf keinen Fall hätte man danach googeln (Stichwort Buckyballs) und nur mal gucken sollen, was man noch damit machen kann. Nach der Kugel und der Pyramide war ich etwas schläfrig, was um vier Uhr morgens auch kein Wunder war. Guter Zeitpunkt ins Bett zu gehen, zumal eh die Finger bereits schmerzten und meine Augen tränten. Daher mein Rat: Finger weg von diesem Teufelszeug.

http://www.getdigital.de

Eat and read

Heute: Roastbeef Tatar

Wir brauchen:

- 400 g Roastbeef
- 4 EL Dijon-Senf
- 3 EL Honig
- 1/2 Zwiebel
- 2 EL Zitronensaft
- 3 Eier
- Olivenöl
- Tabasco

Keine Angst vor rohem Rindfleisch! Wichtig ist, dass wir das Roastbeef nicht im Supermarkt kaufen, sondern beim Metzger unseres Vertrauens. Dort lassen wir es auch zwei (!) Mal durch den Wolf drehen (doppelt faschieren).

Die Zwiebel hacken wir sehr klein und geben sie mit etwas Olivenöl, Senf, Honig, Zitronensaft und einigen Spritzern Tabasco in eine Schüssel und verrühren alles gut. Dann trennen wir die Eier und geben das Eigelb sowie das Rindfleisch dazu. Wir vermischen alles mit den Händen, bis eine einheitliche Masse daraus geworden ist. Nun nur noch mit Salz und Pfeffer abschmecken.

Das Ganze abdecken und mindestens eine Stunde im Kühlschrank ruhen lassen. Fertig.

Ganz hervorragend schmeckt Roastbeef-Tatar übrigens auf frisch getoastetem Weißbrot.

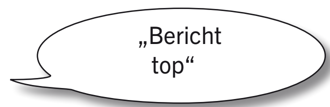
Wie hat es euch geschmeckt? Sagt mir eure Meinung!
Auch über ein Foto von eurem Ergebnis würde ich mich freuen.

ihr hättet zwei Fliegen mit einem Poster geklatscht … oder ähnlich …

Mit freundlichen Grüßen:
Michael

Gute Idee – eigentlich. Allerdings können wir Werbung nicht einfach da drucken, wo sie uns in den Kram passt, sondern die Kunden äußern dazu ganz konkrete Wünsche. Und da ist eben die Rückseite eines Posters momentan nicht sonderlich gefragt. Irgendwie verstehe ich den Standpunkt sogar. Ich würde auch ungern viel Geld für Werbung ausgeben, die achtlos mit Blickrichtung zur Tapete an die Wand gehängt wird und sich somit näherer Betrachtung entzieht. Einmal aufgehängt, würde die Werbebotschaft allerhöchstens von Spinnen oder Silberfischchen wahrgenommen werden, welche jedoch keine nennenswerte Zielgruppe darstellen.

Soundtrack



Hallo,

Kollegen von mir zocken seit 'ner zeit dei GZ6 Demo, nur in meinen und weiteren manch anderer Freunde taucht dei Demo einfach nicht auf Update? Und wenn man mit einen Charakter immobile, Auto Klamotten kauft, hat man zwei Zugriff auf deren Immo und damit Garage und Kleiderschrank? Bericht top.

MFG Beckz!

Ich habe seit Langem schon die Theorie, dass die Menschen, die mir mailen, im Hinterkopf eine Melodie haben. Sozusagen den Soundtrack ihrer Gedanken. Bei vielen scheint dies der Narhhalla-Marsch zu sein. Aber ich erhalte auch Schreiben, da vermute ich einen Klassiker der Rockmusik im Hinterstübchen, im geistigen MP3-Player. Ich stelle mir vor, dass du einer derjenigen bist, bei dem *In A Gadda Davida* dudelte – laut, sehr laut! Wenig Text und das bisschen, was da ist, klingt irgendwie bedrohlich, hört sich zwar nach Sprache an, ergibt aber keinerlei Sinn, wenn man nicht im Hirn des Betreffenden sitzt. Und das möchte ich beim Schreiber des Songs und des Schreibers dieser E-Mail auf gar keinen Fall. Ich kann mich allerdings auch täuschen, und bei dir lief beim Schreiben die Titelmelodie von *Akte X*. Nicht täuschen kann ich mich auf jeden Fall mit meiner Theorie des inneren Soundtracks. Diese Hypothese ist einfach zu naheliegend. Bei mir läuft momentan übrigens gerade ebenfalls ein Klassiker, *Powergod – No Brain No Pain*. Und was ist dein heutiger interner Sountrack?

App



Hallo liebes PCG Team,

neben den PCs interessiere ich mich auch noch für den Flugmo-

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail Adresse.



Michael samt eindrucksvollem Fahrzeug in England.



Carsten im eindrucksvollen Outfit in Saalburg.



Familie D. mit eindrucksvollem Reisegepäck in Thailand.

dellbau. Auch dort bin ich in einem Forum unterwegs. Leider hat dieses Forum noch keine App, sodass es fast unmöglich ist, die Seite von einem mobilen Gerät zu nutzen. Daher würde mich interessieren, ob der Quellcode der PC Games iOS-App frei zugänglich für mich wäre und ob ich das Grundgerüst der App nutzen dürfte, um eine RC-Network-App auf Basis der PCG-App zu entwickeln.

Mit freundlichem Gruß, Nils

Leider hat es sich noch nicht überall herumgesprochen, dass unser Verlag existiert, weil wir etwas verkaufen. Auch keiner meiner Kollegen und keine meiner Kolleginnen ist jeden Tag hier, weil nichts Besseres anliegt. Wir alle bestreiten unseren Lebensunterhalt dadurch, dass wir für unsere Arbeit vom Verlag bezahlt werden. Das mag jetzt desillusionierend wirken, aber Computec-Mitarbeiter wollen essen und müssen Miete bezahlen. Damit der Verlag uns bezahlen kann, ist es zwingend notwendig, dass er Geld einnimmt. Alles zu verschenken und stattdessen ein Spendenkonto einzurichten, erscheint unserer Buchhaltung als wenig zielführend.

Verbesserung

„Ich schreibe aus mehreren Gründen"

Hallo liebe PC Games Redaktion,

ich schreibe ihn aus mehreren Gründen zumal möchte ich sagen sie machen ihre Arbeit gut ich finde die Hefte jedes Mal gut und 2. möchte ich sagen dass wenn sie eine voll Version anbieten der Produktschlüssel nicht irgend einer Seite sein soll, sondern eher auf der CD als TXT Datei.

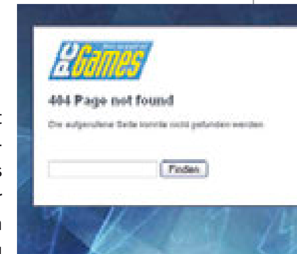
MFG: Ein User

Vielen Dank für Ihr Lob. Es wäre kein Problem, jeden einzelnen Key in Form einer kleinen Textdatei einer DVD beizufügen und danach erst die DVD zu brennen. Es müsste lediglich jemand dafür eingestellt werden, der dies erledigt und dann hinterher unsere Scheiben einzeln brennt, da dies ja nicht mehr automatisch geschehen könnte. Wie lange würde er für eine DVD brauchen? Mit schnellen Brennern und etwas Übung könnte er pro Tag (optimistisch geschätzt) vielleicht 200 Exemplare schaffen und käme auf einen Schnitt von 4.000 DVDs pro Monat. Allerdings hat er ja keinen ganzen Monat lang Zeit, weil sich auch redaktionelle Beiträge darauf befinden, die ebenfalls (vorher) erstellt werden müssen. Wenn Ihnen bis zu diesem Zeitpunkt noch nichts aufgefallen ist, unterschätzen Sie entweder ganz gewaltig unsere Auflage oder Sie kennen einen Trick, auf den wir bisher nicht gekommen sind. Sollte Letzteres der Fall sein, würde ich Sie bitten, sich erneut mit uns in Verbindung zu setzen.

ROSSIPEDIA

Das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Error 404

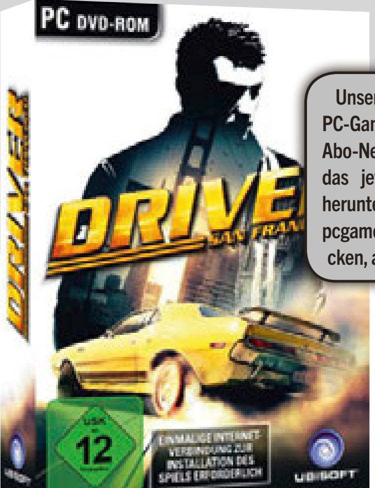


Jeder, der im Internet unterwegs ist, kennt ihn, den Error 404. Er sagt aus, dass eine Ressource nicht gefunden werden konnte. Dies kann daran liegen, dass die Seite nicht mehr existiert, ein Link falsch war oder das Problem wieder einmal zwischen Stuhl und Monitor zu suchen ist und sich schlicht ein Tippfehler in die Adressleiste eingeschlichen hat. Die Bezeichnung „toter Link" ist auch gebräuchlich, klingt aber viel zu negativ. Der Fehler 404 wird meist durch eine schlichte Meldung angezeigt. Personen mit viel Kreativität und noch viel mehr freier Zeit gestalten daraus aber auch sehenswerte, kleine, originelle Kunstwerke. Es soll Menschen geben, die derartige Fehlermeldungen sammeln. Google kennt unzählige Beispiele dafür. Bei manchen Seiten ist der „404er" sogar das Interessanteste des Angebots.

Angeblich kam der Error 404 zu seinem Namen, weil in der Anfangszeit des Internets der Server, der diesen Fehler durch fehlende Dateien hervorrief, im berühmten CERN stand und zwar, Sie werden es ahnen, im Raum 404.

pcgames.de im Oktober

So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Traumpaar: Heft + App im Abo

Mach's maxi: Für nur 1 Euro die App dazubuchen – jetzt informieren!



Darauf haben viele Tausend Abonnenten seit Monaten gewartet: Nach der Umstellung auf einen neuen technischen Unterbau können wir ab Ende September endlich die seit Langem versprochene Heft-App-Kombi anbieten. Für nur 1 Euro extra pro Ausgabe bekommen Abonnenten die umfangreiche App-Ausgabe fürs iPad (statt 3,59 Euro bei Einzelkauf). Jede Ausgabe ist vollgepackt mit interaktiven Funktionen, rund zwei Stunden Videos und natürlich optimiert für die neue iOS-Version 7. Zum Start schenken wir allen Upgradern drei iPad-Ausgaben gratis – also 15 Digital-Ausgaben zum Preis von 12 (E-Mail an computec@dpv.de genügt). Und auch wer sich jetzt für ein PC-Games-Abo entscheidet, freut sich über ein tolles App-Angebot – einfach QR-Code einscannen und informieren. PC-Games-App und jede Menge Leseproben sind bereits jetzt im App-Store erhältlich, natürlich völlig gratis. Und noch eine gute Nachricht: In wenigen Wochen kommt die heiß ersehnte Android-Version hinzu.



Grand Theft Auto 5

Alles über das Rockstar-Spiel

Nach wie vor gibt es keine Bestätigung für eine PC-Version von *GTA 5*. Trotzdem ist die Nachfrage nach Rockstars Open-World-Spiel ungebrochen, auch bei vielen PC-Games-Lesern. Wer sich ausführlich informieren möchte, dem empfehlen wir unser umfangreiches Angebot an Tests, Anspieleindrücken, Videos und vielen Tipps auf pcgames.de/gta5





Fußballfieber mit FIFA 14 und PES

Das Duell um die Fußballkrone – live auf pcgames.de

Denkbar knapp am Redaktionsschluss vorbeigedribbelt sind die Testmuster der PC-Versionen von *FIFA 14* und *PES 2014*. Da beide Spiele fast zeitgleich Ende September erschienen sind, sollte man das Duo auch direkt miteinander vergleichen – und das tun wir auf pcgames.de. Dort gibt es neben Tests und Vergleichen mit den Playstation-3-/Xbox-360-Fassungen auch ausführliche Videos und spielbare Demos zum Download, damit sich alle Fußball-Fans ein eigenes Urteil bilden können. In der kommenden PC Games 11/13 lest ihr dann unseren Langzeittest.



Assassin's Creed 4 gratis kassieren



Günstiger und schneller – das sind zwei von vielen Gründen, warum sich viele Leser für ein Abo entscheiden. Jetzt kommt ein weiterer hinzu: Wer einen PC-Games-Abonnenten vermittelt (Kollege, Nachbar, WG-Mitbewohner, Bruder etc.), dem schenken wir im Rahmen unserer Leser-werben-Leser-Aktion ein brandneues *Assassin's Creed 4* (oder ein anderes aktuelles PC-Spiel). Mehr dazu unter abo.pcgames.de!




Wahnsinn auf
Augenhöhe.
DAS DUELL UM DIE WELT
JOKO GEGEN KLAAS // SA 19.10. // 20:15
jokogegenklaas.de

Im nächsten Heft

❑ Test

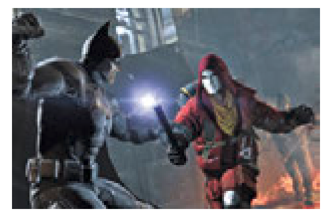
Battlefield 4



Von Kritikern mit Vorschusslorbeeren überhäuft, von Fans mit großer Spannung erwartet: Gelingt es den schwedischen Entwicklern von DICE, das Meisterwerk *Battlefield 3* noch einmal zu toppen?

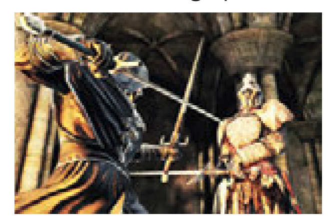
❑ Test

Batman: Arkham Origins | Neuer Entwickler, gewohnt gutes Gameplay?



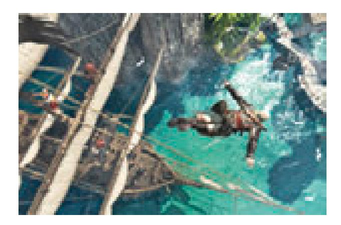
❑ Vorschau

Dark Souls 2 | Wir haben das Hardcore-Rollenspiel auf der Tokio Game Show angespielt!



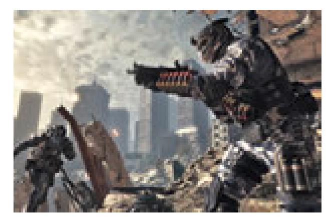
❑ Test

Assassin's Creed 4: Black Flag | Wir tauchen tief in das Piraten-Assassinen-Abenteuer ein!



❑ Vorschau

Call of Duty: Ghosts | Frische Spieleindrücke zum neuen Ego-Shooter von Infinity Ward.



PC Games 11/13 erscheint am 30. Oktober!

Vorab-Infos ab 26. Oktober auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Der vierte Teil der *Splinter Cell*-Reihe: Grandioses Schleichabenteuer mit Kult-Held Sam Fisher!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Torsten Lukassen, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Andreas Bertits, Maria Beyer, Uli Hahn, Benjamin Kegel, Sascha Lohmüller, Kristina Pauncheva, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Carsten Spille, Sebastian Stange, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Sven Wernicke
Trainees René Gorny, Tim-Philipp Hödl, Michael Magrian, Heiko Mette, Susanne Panzitta, Daniel Reinold
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Frédérick Heinz, Monika Jäger, Andrea Reiss, Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Stefanie Schetter, Michael Schraut, Mháire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM


"Dragon's Prophet sieht vielversprechend aus – ein weiterer Hit kündigt sich an!"
Buffed
DRAGON'S PROPHET
"Das Drachensystem bringt frischen Wind in die MMO-Szene!"
Buffed
www.DragonsProphetEurope.com/PCGAMES